

JOC FULL GTR - FIA GT RACING GAME
LEVEL
Gândește altfel:
CITEȘTE!
Adună puncte
150 puncte
și ai 1,5 lei
CALL OF DUTY
MODERN WARFARE 2
Ianuarie 2010
Preț 14.99 lei
5 948490 250039
01001

LEVEL

3 D Media Communications SRL
Str. N.D. Cocea Nr.12 500010 Braşov
Tel: 0268/415158, 0744-754983,
0723-570511 (număr portat în reţeaua Orange)
Fax: 0268/418728
E-mail: level@level.ro
ISSN: 1582-1498

Director General:
Dan Bădescu
(dan.badescu@3dmc.ro)
Director Executiv:
Adrian Dumitru
(adrian.dumitru@3dmc.ro)
Director Editorial:
Cătălina Lazăr (catalina.lazar@chip.ro)

Redactor-coordonator:
Mircea Dumitriu (KiMO) (kimo@level.ro)

Redactori:
Vladimir Ciolan (cioLAN) (ciolan@level.ro)
Bogdan Amiteteloae (BogdanS)
(bogdans@level.ro)
Marius Ghinea (ghinea@level.ro)
Mihai Călin (koniec@level.ro)
Andrei Licherdopol

Colaboratori:
Sebastian Bularca (locke@level.ro), Paul Policarp,
Dan Darie (jack@level.ro), Ana Maria Todor
(absynthe@level.ro), Laura Bularca (lara@level.ro),
Marin Nicolae

Au mai publicat: ANDY (caricaturi)

Grafică şi DTP:
Ramona Popovici
(ramona.popovici@level.ro)

Secretar de redacţie
Oana Albu (oana.albu@3dmc.ro)

Marketing:
Sofia Grigore
(sofia.grigore@3dmc.ro)

Publicitate:
Leonte Mărginean
(leonte.marginean@3dmc.ro)

On-line:
Cosmin Oprea (mrblack@level.ro)

Contabilitate:
Cristea Medeea
(contabilitate@3dmc.ro)
Emanuela Negură
(emanuela.negura@3dmc.ro)

Distribuţie:
Ioana Bădescu (ioana.badescu@3dmc.ro)
Cătălin Iordache (catalin.iordache@3dmc.ro)
Nicu Anghel (nicu.anghel@3dmc.ro)

Adresa pentru corespondenţă:
O.P. 2, C.P. 4, 500530 Braşov
Pentru distribuţie contactaţi-ne la tel: 0268-415158

HOTLINE abonamente:
0268-418728, 0368-415003,
luni-vineri, orele 13:00-16:30.
Montaj şi tipar:
Veszpremi Nyomda ZRt., Veszprem, Ungaria.

LEVEL este membru fondator al Biroului Român de Audit al Tirajelor (BRAT).

Publicaţie ce beneficiază de rezultate de audienţă conform Studiului Naţional de Audienţă. Conform cifrelor SNA (perioada de măsurare aprilie 2008 - aprilie 2009), LEVEL are 81.000 cititori/ediţie. În perioada ianuarie – mai 2009, revista LEVEL a înregistrat o medie a vânzărilor de 12.986 exemplare/ediţie.

INSERENŢII DIN ACEST NUMĂR:

JOCURI BUNE ANUL ARE

Urăsc din ce în ce mai tare lenea, delăsarea, indiferenţa, nepăsarea şi mă pregătesc pentru un nou an de rahat. Dar cine sunt eu să mă plâng? Măcar am ce juca. The Saboteur a reprezentat o surpriză, reuşind să devină cu uşurinţă eroul principal al acestei ediţii, însă nici restul nu au fost mai prejos, ceea ce mă face să cred că 2010 va fi un an şi mai bun pentru jocuri. La urma urmei, şi-au anunţat sosirea titluri precum Bioshock 2, Darksiders, un nou Medal of Honor, Star Wars: The Force Unleashed II şi Batman: Arkham Asylum 2. Până când se vor lansa, însă, avem de înfruntat un revelion mai sărac şi lipsit de strălucirea de altă dată, căci Braşovul rămâne în continuare cel mai zgârcit oraş din ţară la capitolul decoraţiuni de sărbătoare. E chiar sinistru pe timp de noapte. Dar, oricum ar fi, vă sfătuiesc să nu rataţi ediţia lunii februarie, ce va include un articol special dedicat celor mai bune jocuri din 2009 în România. Pentru voi, cititorii, va exista posibilitatea de a vota on-line, aşa că staţi cu ochii beliţi pe site-ul şi forumul LEVEL. Formularul e pe vine.

La Mulţi Ani cu bani!

■ **KiMO**



CUPRINS

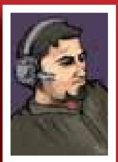
TOP 3 REDACTOR

KiMO



1. The Saboteur
2. Halo 3: ODST
3. Machinarium

Koniec



1. The Saboteur
2. Left 4 Dead 2
3. Forza 3

cioLAN



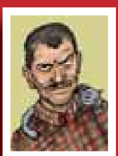
1. Left 4 Dead 2
2. The Saboteur
3. King's Bouny: Armored Princess

BogdanS



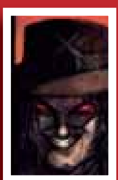
1. Apple Time Capsule
2. BenQ MP515ST
3. Epson Stylus SX610FW

Marius Ghinea



1. The Saboteur
2. Race On
3. Machinarium

Caleb



1. Machinarium
2. The Saboteur
3. Torchlight



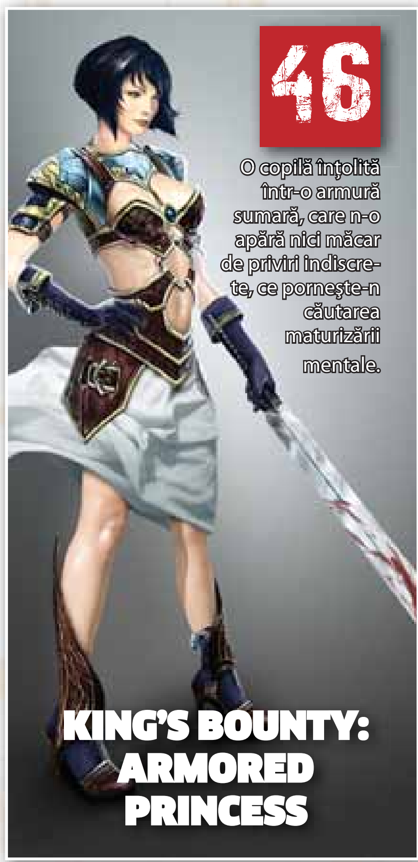














GTR – FIA GT RACING GAME







GTR: FIA GT Racing Game este un simulator auto excelent, considerat a fi cel mai bun în materie la vremea lansării, iar îmbunătățirile care i s-au adus în versiunile ulterioare au propulsat franciza în topul preferințelor fanilor hardcore. A reușit să ofere o componentă de tuning fără precedent, trasee reproduse cu exactitate după imagini luate din satelit și o simulare a comportamentului mașinilor în curse foarte apropiată de realitate. Fără să exagerăm, jocul a satisfăcut fanii genului cu vârf și îndesat. Încercați-l cu un volan sau măcar cu un gamepad decent și le veți da dreptate.

Putem modifica aproape orice componentă mecanică sau electronică a mașinilor după pofta inimii. Din acest punct de vedere, GTR este unul dintre cele mai complete și complicate simulatoare auto din toate timpurile.

Într-un fel e bine, pentru că le dă pasionaților și inginerilor auto de lucru. Este mai puțin bine pentru necunoscători, cărora le sunt recomandate setările default. Putem, totuși, experimenta, nu-i așa?

Și pentru că tot vorbim de realism, GTR nu avea cum să nu vină și cu un sistem de distrugere a mașinii bine pus la punct, aspect care se observă mai ales în cazul coliziunilor majore. Lovește-o de prea multe ori și vei risca să n-o mai poți mișca din loc. Cât despre mașini, GTR are cam de toate: Dodge Viper, Lamborghini, Saleen, Corvette etc. Toate arată impecabil, iar fanii FIA vor recunoaște cu ușurință echipele preferate.

Nu sunt multe jocuri care se pot compara cu GTR în materie de simulare. A fost și va rămâne unul dintre cele mai complete și realiste simulatoare auto din toate timpurile.

A reușit să bată Forza Motorsport și Grant Turismo din acest punct de vedere, câștigându-și un loc binemeritat în inimile pasionaților de pretutindeni.

Procesor 1,2 GHz
Memorie 512 MB RAM
Accelerare 3D 64 MB VRAM

CUPRINS DVD

Demo
James Cameron's Avatar: The Game / King's Bounty: Armored Princess / DiRT 2 / Operation Flashpoint: Dragon Rising

MODs
Bailter Ray (Unreal Tournament 3) / Steam Racers (Unreal Tournament 3) / Weapon Realism Mod (Grand Theft Auto IV)

Media

Filme
Blur   / Borderlands - The Zombie Island of Dr. Ned / Dark Void / Need for Speed: Shift - Team Racing Pack / Red Dead Redemption / Split/Second / Star Trek Online

Imagini
Lost Planet 2 / Metro 2033: The Last Refuge

Wallpaper
Runes of Magic / Uncharted 2: Among Thieves

Screensaver
Grand Theft Auto IV

Drivere
ATI Catalyst 9.8 Cu Control Center / NVIDIA ForceWare 191.07

Patch
Machinarium Patch 2

Antivirus
AVG Free Edition 9.0 698a1730 / Trojan Killer 2.0.4.9

Freeware
7-Zip 9.07 Beta / Adobe Acrobat Reader 9.2 / ATI TrayTools 1.6.9.1433 Beta / CCCP Codec Pack / Nero 9 Free / OpenOfice.org 3.2 / RivaTuner 2.24C / VLC Media Player 1.01

Shareware
System Mechanic Pro 9.5.1.1

EXTRA
LEVEL DVD Finder

DVD HIGHLIGHTS

JAMES CAMERON'S AVATAR: THE GAME
Un joc de acțiune îndelung așteptat, bazat pe filmul cu același nume



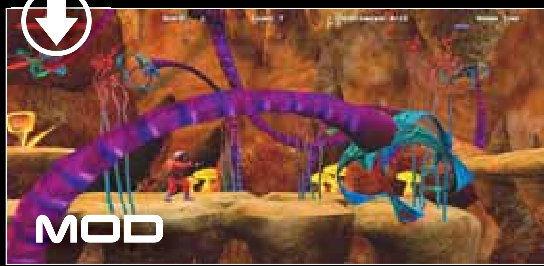
KING'S BOUNTY: ARMORED PRINCESS
Cel mai bun joc al anului 2008 s-a ales cu un add-on de sine stătător, dovedind că joaca pe ture merită să se laude cu reprezentanți de seamă.



OPERATION FLASHPOINT: DRAGON RISING
Demo single și multiplayer pentru Operation Flashpoint: Dragon Rising. Unde se termină simularea și unde începe distracția?



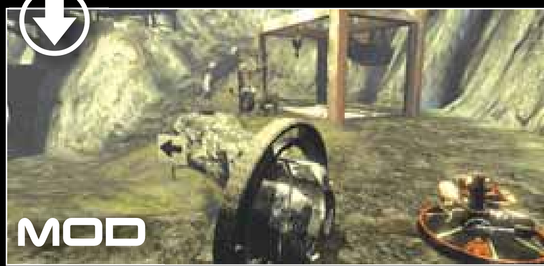
BAILTER RAY
Un excelent mod pentru Unreal Tournament 3 care schimbă radical conceptul de joc specific jocului care îl găzduiește.
Mai multe detalii în revistă.



COLIN MCRAE: DIRT 2
Seria se imbogateste cu un nou titlu de excepție și păstrează numele regretatului campion. 3.



STEAM RACERS
Un mod cel puțin deosebit pentru Unreal Tournament 3, ce ne aruncă în lumea fascinantă și nebună a curselor de mașini cu... aburi.





SPLIT/SECOND
Un trailer HD de neratat pentru pasionații jocurilor arcade cu mașini. Filmul dezvăluie o serie de elemente de gameplay interesante și vine să însoțească hands-on-ul lunii, pentru care ne-am deplasat până în Brighton, Marea Britanie.

Interfața DVD-ului LEVEL este concepută să ruleze optim pe o placă grafică ce suportă minim o rezoluție de 800x600 și o adâncime a culorii de 16 biți. De aceea, nu este recomandată folosirea acesteia într-un mediu ce nu oferă minimul necesar! Interfața poate fi rulată atât sub Windows 95/98/Me, cât și sub Windows NT/2000/XP.

Din cauza multitudinii de configurații, redacția LEVEL nu își poate asuma nici o responsabilitate în eventualitatea în care apar probleme la funcționarea interfeței și a aplicațiilor. Programele care au intrat în componența LEVEL DVD au fost testate și selectate cu grijă în redacția LEVEL. Totuși, redacția nu își poate asuma nici o responsabilitate pentru funcționarea anormală a software-ului și nici nu poate fi făcută responsabilă pentru eventualele daune produse.

DVD-ul LEVEL a fost verificat împotriva virușilor cu următoarele programe antivirus: Kaspersky Labs Anti-Virus 3.5 (furnizat de Kaspersky Lab - Rusia) și BitDefender Professional 6.3 (furnizat de Softwin).

Pentru orice întrebări legate de aplicațiile de pe DVD, vă rugăm să contactați telefonic, prin fax sau prin e-mail, autorii programelor respective.

Este interzisă folosirea în scopuri comerciale (închiriere, vânzare) a jocului furnizat de LEVEL în variantă completă.

ATENȚIE! Pentru rularea corectă a interfeței DVD-ului vă recomandăm setarea unei rezoluții minime de 800x600, o adâncime a culorii de 16 biți și folosirea opțiunii Small Fonts!

NOTĂ


JAMES CAMERON'S
AVATAR™
THE GAME
03.12.2009
www.avatarmoviegame.com
12
www.pegi.info
PC
DVD ROM
XBOX 360.
PS3
PSP.
Wii.
NINTENDO DS.
LIGHTSTORM ENTERTAINMENT
20th CENTURY FOX
UBISOFT



UBISOFT ANUNȚĂ ANNO 1404 VENICE

Ubisoft anunță ANNO 1404 Venice, add-on-ul jocului ANNO 1404, unul dintre cele mai populare jocuri de strategie și simulatoare economice, apărut în vara acestui an. ANNO 1404 Venice va combina mecanica de gameplay caracteristică jocului ANNO 1404 cu bogăția culturii venețiene. În plus, jucătorii vor putea savura ANNO 1404 împreună cu prietenii datorită noului mod de joc multiplayer online. Add-on-ul va apărea în teritoriile EMEA în luna februarie a anului viitor.

„Suntem mândri că ANNO 1404 Venice va introduce o nouă dimensiune în joc, permițând jucătorilor să experimenteze cu noile provocări multiplayer, conectându-se online cu prietenii" a declarat John Parkes, Director al diviziei de marketing EMEA din cadrul Ubisoft. *„Suntem siguri că acest add-on va fi pe placul atât al fanilor seriei, cât și al celor care vor avea primul contact cu această franciză."*

ANNO 1404 Venice pe scurt:

Bogatei lumi a jocului ANNO 1404 i se adaugă acum cultura unică a Veneției, care va permite noi interacțiuni:

- Construirea a două noi tipuri de vase venețiene: luntre de comerț mari și mici
- Dezvoltarea de rețele secrete, care vor permite infiltrarea și sabotarea expansiunii oponenților
- Preluarea conducerii orașelor rivale datorită influențării consiliului care conduce orașul

ANNO 1404, acum cu mod multiplayer online:

- Jucătorul poate alege dintre modurile versus și co-op
- Până la opt jucători

Noi provocări și quest-uri:

- Peste 60 de obiecte și peste 300 de quest-uri noi, incluzând două tipuri noi: trading race și ship boarding
- Descoperă și exploatează un nou tip de insulă: insula vulcanică
- Noi scenarii care oferă ca răsplată noi achievement-uri, medalii și embleme



DIABLO III SPUNE UN NU! HOTĂRÂT LUI 2010

Dragi fani ai jocului Diablo III, vești proaste de la Blizzard. Dacă erați nerăbdători să apară Diablo III, nu mai fiți. Trageți aer adânc în piept, masați punctele de presiune (uuuuusaaaaaa), pregătiți-vă de un oftat serios și o rundă și mai serioasă de înjurături. Rob Pardo, vicepreședinte executiv al departamentului de game design din cadrul Blizzard, ne-a anunțat că Diablo III nu va fi lansat prea curând și prin asta trebuie să înțelegeți că nici măcar în 2010. Poate în 2011?

„Am învățat din greșelile pe care le-am făcut în trecut, când anunțam lansarea unui joc mult prea devreme. Și, deși promiteam de fiecare dată că nu se va mai întâmpla asta, mereu repetam aceeași greșeală. Aș prefera să fac mereu această greșeală decât să lansez un joc slab. Așa că acum vă pot spune că Diablo III nu va fi lansat anul viitor." Cam acestea au fost vorbele domnului Pardo. Restul e tăcere.





BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2

DICE a făcut publice cerințele de sistem pentru Battlefield: Bad Company 2 și, după cum au specificat producătorii, acestea sunt valabile și pentru versiunea de PC a Battlefield 1943.

Cerințe minime: Windows XP CPU: Core 2 Duo 2.0GHz RAM: 2GB Video: GeForce 7800 GT/ATI X1900 256MB HDD: 15GB pentru Digital Version, 10GB pentru Disc Version (BFBC2), 10GB pentru Digital Version, 4GB pentru Disc Version (BF1943).

Cerințe recomandate: Windows Vista sau Windows 7 CPU: Quadcore RAM: 2GB Video: GeForce GTX 260 512MB HDD: 15GB pentru Digital Version, 10GB pentru Disc Version (BFBC2), 10GB pentru Digital Version, 4GB pentru Disc Version (BF1943).

PRINȚUL SE ÎNTOARCE



Ubisoft a anunțat că ne pregătește un nou joc Prince of Persia, pe care-l va lansa în mai 2010 pentru console și handheld-uri. Noul joc, The Forgotten Sands, va continua povestea seriei The Sands of Time (The Sands of Time, Warrior Within, The Two Thrones) și va conține atât elementele apreciate de fani, specifice seriei, cât și noile elemente de gameplay pe care le așteptăm de la acest joc.

„Scopul nostru este să atragem ambele audiențe, atât cea alcătuită din fanatici, cât și cea a jucătorilor ocazionali. Va fi un joc cu multă acțiune, dar care va avea și un nivel de dificultate pentru începători, pentru a da ocazia jucătorului ocazional să se bucure de joc."

CALL OF DUTY

COD = MINĂ DE AUR

Call of Duty s-a dovedit a fi o adevărată mină de aur pentru Activision, care ne informează cu mândrie că franciza a adus un profit ce depășește cota de 3 miliarde de dolari, din care vreo 550 de milioane le-a adus doar MW2 în prima săptămână. Toate cele șase titluri s-au vândut în peste 55 de milioane de exemplare în lumea întreagă. Robert Kotick, CEO Activision Blizzard, ne spune: „Dacă stai să calculezi numărul de ore petrecute de public în jocurile Call of Duty, se poate spune că este unul dintre cele mai vizionate experiențe ale divertismentului modern."

Și pentru că tot suntem la capitolul vânzări, Valve a anunțat că, de la lansare și până acum, Left 4 Dead 2 s-a vândut în peste 2 milioane de exemplare, ceea ce reprezintă mai mult decât dublul cifrei înregistrate de primul joc.

Dar, atenție, cele peste 2 milioane de copii vândute nu includ decât varianta retail. Dacă punem la socoteală și ce s-a vândut prin STEAM, cred că ne apropiem de vreo 3 milioane. Asta în mai puțin de o lună.

Astfel, după cum bine susțin producătorii, jocul intră în cursa pentru cel mai bine vândut joc pentru PC și Xbox 360 al lunii noiembrie.

DLC CONFIRMAT OFICIAL PENTRU MODERN WARFARE 2

Așa cum ne așteptam, Infinity Ward a confirmat că va lansa un DLC pentru Modern Warfare 2. Dacă vă amintiți, mai demult vă povesteam că niște băieți harnici au găsit ascunse în codul sursă al jocului câteva moduri de joc neterminate.

Totuși, Robert Bowling nu a specificat ce va conține DLC-ul, dar a declarat că va fi lansat în primăvară: „DLC-ul va fi lansat în minunata perioadă a primăverii. Vă voi spune când va fi lansat când vom ști și noi."



SONY ŞI FIFA ANUNŢĂ PRIMA CUPĂ MONDIALĂ FIFA ÎN 3D



Sony Corporation şi FIFA anunţă parteneriatul pentru drepturile de difuzare a Cupei Mondiale 2010 în format 3D. FIFA va prezenta prima Cupă Mondială în 3D. Până la 25 de meciuri din cadrul Cupei Mondiale din Africa de Sud vor fi filmate cu ajutorul camerelor profesionale 3D, surprinzând acţiunea în profunzime totală, reală, plină de emoţie pentru telespectatorii din întreaga lume.

FIFA va beneficia de experienţa şi de expertiza Sony de producţie a conţinutului 3D, pentru a împărtăşi cu toţi iubitorii sportului pasiunea din stadioane, în cadrul celui mai amplu eveniment sportiv din lume.

„Evenimentele sportive globale, precum Cupa Mondială FIFA, oferă prilejul lansării unor noi tehnologii, în special pe piaţa televizoarelor", explică Tom Morrod, Senior Analyst, TV Technology, Screen Digest. „Informaţia despre Cupa Mondială FIFA, ce va fi înregistrată în format 3D pentru prima dată, va creşte cu siguranţă interesul pentru televizoarele 3D în casele utilizatorilor obişnuiţi şi va aduce tehnologia mai aproape şi mai repede decât am prevăzut. Consecinţă a acestei ştiri, precum şi urmare a tendinţei ascendente a industriei 3D, Screen Digest îşi măreşte estimările, prevăzând 13,6 milioane de televizoare 3D instalate în întreaga Europă, până în 2013."

„Fenomenul 3D va transforma cu siguranţă felul în care percepem conţinutul TV în propria noastră sufragerie," a declarat Fujio Nishida, Preşedinte Sony Europe. „În cadrul Sony, divertismentul 3D se va îndrepta nu doar către piaţa televizoarelor 3D TV, din 2010 urmând a ne concentra eforturile de a duce formatul 3D şi către alte produse compatibile, precum playere Blu-ray, notebook-uri VAIO şi console PlayStation3. În timpul lunilor iunie şi iulie 2010 vom aduce mai aproape de utilizatorii europeni cel mai interesant conţinut 3D şi o experienţă uluitoare, de exemplu, la festivalurile FIFA International."

Telespectatorii se vor putea bucura de experienţa 3D în următoarele locuri:

- În timpul Cupei Mondiale FIFA 2010, FIFA va găzdui evenimentul pentru public „International FIFA Fan Fest" în 7 oraşe din întreaga lume (Berlin, Londra, Mexic, Paris, Rio de Janeiro, Roma şi Sydney). În spaţiile comerciale Sony din cadrul „Fan Fest" utilizatorii vor putea experimenta vizionarea trailer-elor Cupei Mondiale FIFA în 3D.
- La avanpremiera Filmului Oficial 3D al Cupei Mondiale FIFA 2010, telespectatorii voi putea urmări trailer-e promoţionale ale filmului Cupei Mondiale în 3D din magazinele retailerilor (inclusiv magazinele Sony), care vând produse Sony în întreaga lume.
- Sony Pictures Home Entertainment intenţionează să producă şi să distribuie Filmul Oficial 3D al Cupei Mondiale FIFA 2010 pe discuri Blu-ray şi alte formate.

Combinând emoţia evenimentelor din cadrul Cupei Mondiale FIFA cu imaginile 3D generate de tehnologiile şi produsele Sony, Sony şi FIFA vor încerca să aducă imagini 3D telespectatorilor Cupei Mondiale din toată lumea şi o experienţă de vizionare reală, ca şi când ar fi ei înşişi pe teren.

PRIMELE DLC-URI PENTRU AC2

Ubisoft a dezvăluit că va lansa, la începutul lui 2010, primele DLC-uri pentru Assassin's Creed 2, care vor fi destinate doar versiunilor de PS3 şi Xbox 360 ale jocului. Primul DLC, Battle of Forli, va fi lansat în ianuarie, iar cel de-al doilea, Bonfire of the Vanities, îşi va face apariţia în februarie.

Deocamdată nu au fost oferite detalii legate de conţinutul acestora şi nici preţul la care vor putea fi achiziţionate. Dar se ştie sigur că fiecare dintre ele va avea cel puţin 1 GB.



FAR CRY 3, CONFIRMAT DE UN SCENARIST UBISOFT

În cadrul unei conferinţe de presă ce avea ca subiect principal de discuţie jocul Avatar, Kevin Shortt, scenarist Ubisoft, a fost întrebat de un reprezentant al revistei OPM dacă lucrează la o continuare a FPS-ului Far Cry 2. Shortt a fost cam slobod la gură şi probabil că va fi taxat pentru asta. Iată ce a răspuns: „Eu nu, dar ştiu că echipa lucrează, iar ceea ce am văzut arată extraordinar."

Acum rămâne să aşteptăm şi confirmarea oficială a Ubisoft, care ar fi chiar culmea să ne spună că Shortt a văzut prost. Deşi, există o posibilitate.



A „TERMINAT“ WOW

Un taiwanez a „terminat“ World of Warcraft. Personajul său,Little Gray, un druid de level 80, este înregistrat ca fiind primul care a reuşit să termine cu succes toate cele 986 de achievement-uri. Iată şi câteva statistici înregistrate de acest jucător:

-390 895 de creaturi omorâte

-7 255 538 878 de puncte de damage acumulate

-5 906 quest-uri finalizate

Şi totuşi, îi lipseşte un achievement, BB King, pe care a reuşit să-l ocolească cu ajutorul unui bug.

COLOANE SONORE

iTunes şi Amazon au scos la vânzare coloanele sonore pentru Borderlands, Dragon Age: Origins şi Assassin's Creed II. Jesper Kyd este responsabil pentru ceea ce se întâmplă din punct de vedere sonor în Veneţia cea plină de asasini, Inon Zur de zgomotele din Dragon Age şi nenumăraţi artişti pentru cele din Borderlands. Nu mai fiţi piraţi! Nu mai daţi banii pe prostii!

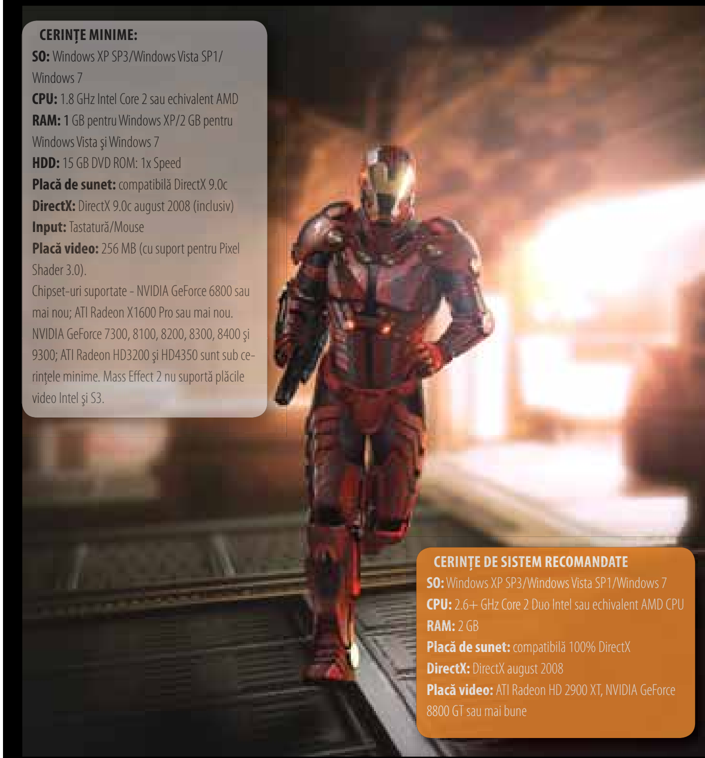






CERINŢE DE SISTEM PENTRU MASS EFFECT 2

Era şi timpul ca BioWare să ne dezvăluie cerinţele de sistem pentru Mass Effect 2. Vestea cea bună e că jocul nu va necesita autentificare online şi va folosi pe post de DRM doar un simplu disk check. Exact ca la Dragon Age. Acestea fiind spuse, iată cerinţele plus specificaţiile suplimentare:



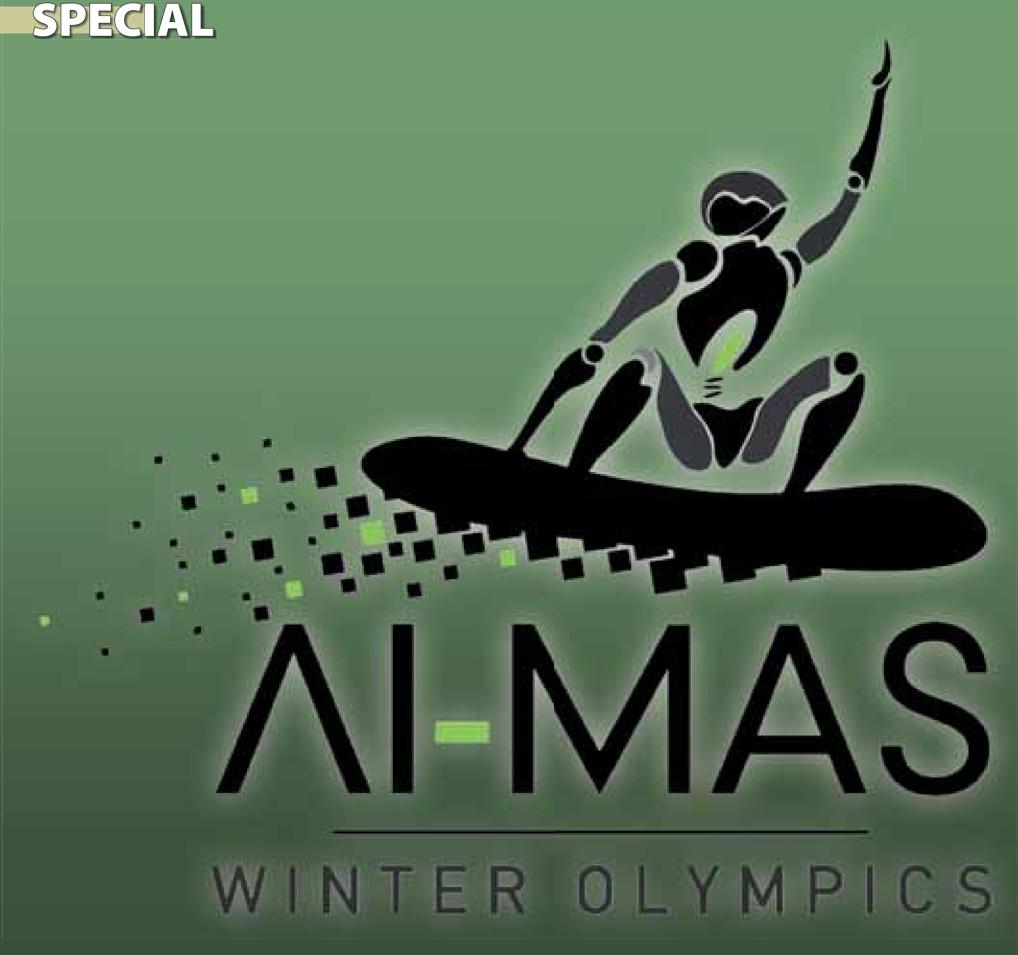
CERINŢE MINIME:
SO: Windows XP SP3/Windows Vista SP1/Windows 7
CPU: 1.8 GHz Intel Core 2 sau echivalent AMD
RAM: 1 GB pentru Windows XP/2 GB pentru Windows Vista şi Windows 7
HDD: 15 GB DVD ROM: 1x Speed
Placă de sunet: compatibilă DirectX 9.0c
DirectX: DirectX 9.0c august 2008 (inclusiv)
Input: Tastatură/Mouse
Placă video: 256 MB (cu suport pentru Pixel Shader 3.0).
Chipset-uri suportate - NVIDIA GeForce 6800 sau mai nou; ATI Radeon X1600 Pro sau mai nou. NVIDIA GeForce 7300, 8100, 8200, 8300, 8400 şi 9300; ATI Radeon HD3200 şi HD4350 sunt sub cerinţele minime. Mass Effect 2 nu suportă plăcile video Intel şi S3.

CERINŢE DE SISTEM RECOMANDATE
SO: Windows XP SP3/Windows Vista SP1/Windows 7
CPU: 2.6+ GHz Core 2 Duo Intel sau echivalent AMD CPU
RAM: 2 GB
Placă de sunet: compatibilă 100% DirectX
DirectX: DirectX august 2008
Placă video: ATI Radeon HD 2900 XT, NVIDIA GeForce 8800 GT sau mai bune

Pentru rezultate mai bune, asiguraţi-vă că sunteţi la zi cu driverele video şi audio. Atenţie la versiunile pentru laptopuri ale plăcilor menţionate mai sus, deoarece nu au fost testate minuţios şi s-ar putea să apară diferite probleme şi de aceea oficial nu sunt suportate. Dacă totuşi nu veţi întâmpina dificultăţi, consideraţi-vă norocoşi.

SE VOR LANSA

Bayonetta	PS3/XBOX360	Sega
Darksiders: Wrath of War	PS3/XBOX 360	THQ
Army of Two: The 40th Day	PS3/XBOX 360	EA
Dark Void	PS3/XBOX 360/PC	Capcom
Mass Effect 2	PC/XBOX 360	EA



Un eveniment de care avem nevoie

Puțină lume a auzit de AI-MAS Winter Olympics, un eveniment dedicat domeniului inteligenței artificiale, organizat de laboratorul de cercetare AI-MAS (Artificial Intelligence and Multi-agent Systems) împreună cu studenții programului de master „Artificial Intelligence" din cadrul Universității „Politehnica" din București. Sună bine, nu-i așa? Ei bine, evenimentul va avea loc în ziua de sâmbătă, 27 februarie 2010, în incinta Facultății de Automatică și Calculatoare a universității cu pricina, iar scopul întregii desfășurări de forțe este să ne descrețească mintea. Mai mult, chiar să facem cunoștință cu cei prin intermediul cărora o vom face. De ce ne-ar interesa și pe noi? Aflați în continuare.

AI-MAS Winter Olympics cuprinde trei secțiuni: o competiție de tip turneu între soluții software inteligente pentru un joc de strategie intitulat Crafting Quest, un simpozion ce va avea ca invitați companii partenere – secțiunea Workshop on Real Life AI Applications – și ambientul AI-MAS Village. Este lesne de înțeles ce ne interesează pe noi cel mai mult.

În cadrul turneului de Game playing, fiecare echipă participantă elaborează o soluție de rezolvare a unui joc de strategie, utilizând tehnici de inteligență artificială. Toate soluțiile trimise vor participa în acest turneu, iar în urma confruntarii dintre acestea va fi desemnată o echipa câștigatoare. Pornind de la un SDK oferit, echipele participante vor avea la dispoziție un interval de aproximativ trei luni pentru dezvoltarea soluțiilor (1 decembrie 2009 – 20 februarie 2010). În acest interval, soluțiile implementate vor putea fi testate on-line. În ziua evenimentului, confruntarile între soluțiile inteligente vor fi modelate grafic și vor putea fi vizualizate atât de concurenți cât și de participanți, sporind astfel atractivitatea manifestării.

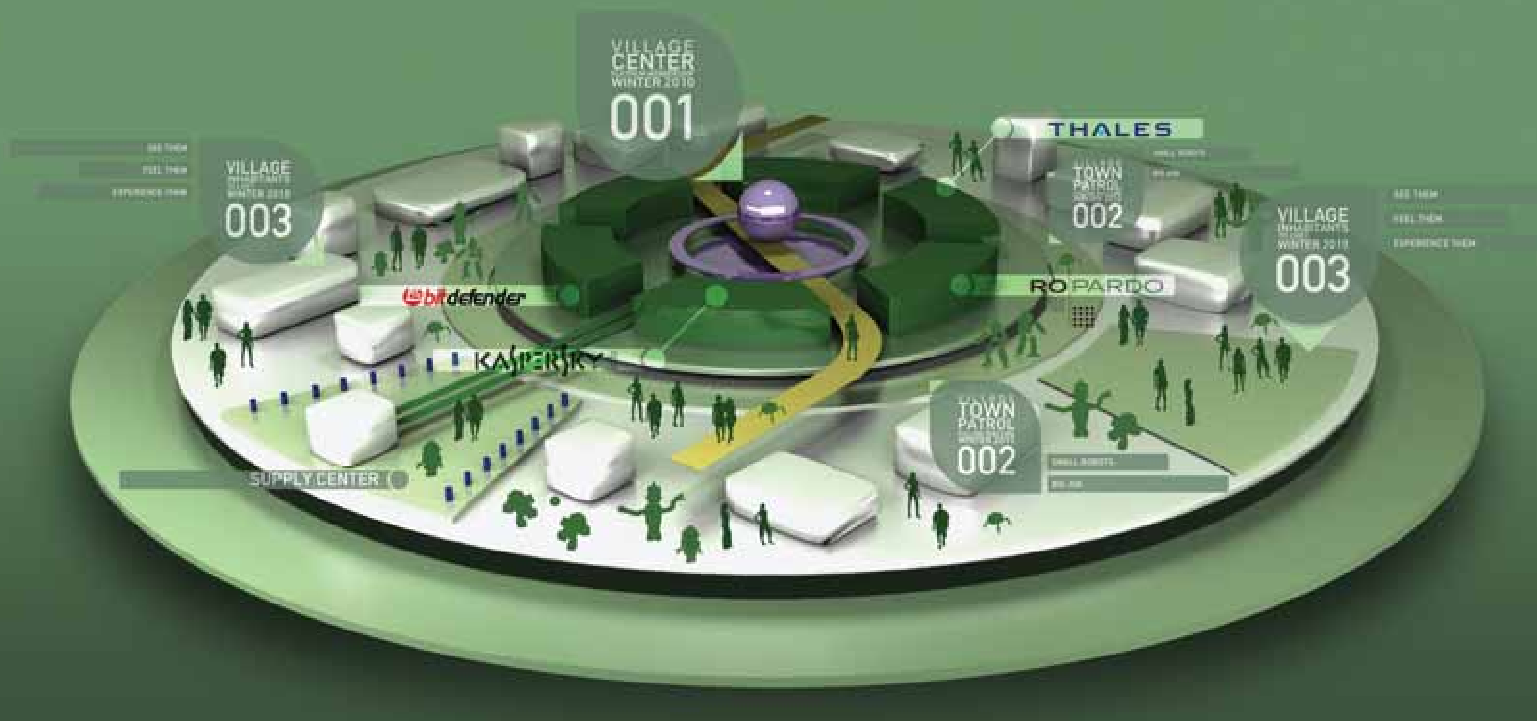
În cadrul secțiunii Workshop on Real Life AI Applications, companiile partenere la eveniment vor avea ocazia să prezinte publicului aplicații inovatoare ce includ tehnologii de inteligență artificială.

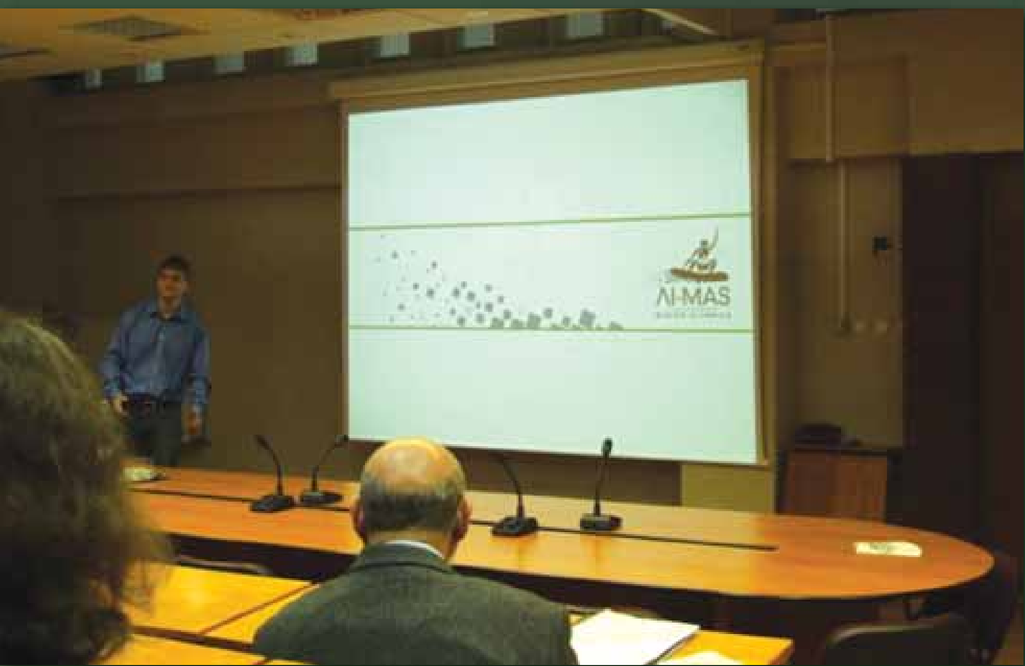
AI-MAS Village va fi amplasat în holul EC al Universității și va cuprinde mai multe zone: Town Center, zona companiilor partenere principale ce oferă studenților posibilitatea de a intra în contact direct cu dezvoltatorii, și două zone Inhabitants – zone în care vor fi prezentați roboți autonomi și aplicații software inteligente din mediul academic. Pe toată durata evenimentului, ordinea din AI-MAS Village va fi asigurata în permanență de Town Patrol – echipă de roboți autonomi de tip line follower.

AI-MAS Winter Olympics se adresează în principal tuturor studenților pasionați de domeniul inteligenței artificiale, înscriși într-o instituție de învățământ superior din România.

La competiție pot participa echipe formate din maximum trei studenți, evenimentul fiind promovat în special în: Universitatea „Politehnica" București, Universitatea din București, Academia de Studii Economice din București, Universitatea „A.I. Cuza" din Iași, Universitatea „Gh. Asachi" din Iași, Universitatea Tehnică din Cluj-Napoca, Universitatea de Vest din Timișoara, Universitatea „Politehnica" din Timișoara, Universitatea din Craiova, Universitatea Ovidius din Constanța, Universitatea din Suceava, Universitatea Transilvania din Brașov, Universitatea „Lucian Blaga" din Sibiu.

Orice eveniment are, însă, și un scop, iar prin intermediul AI-MAS Winter Olympics se încearcă punerea în contact direct a studenților pasionați de domeniul inteligenței artificiale cu dezvoltatorii de aplicații bazate pe





tehnici de inteligență artificială, aplicații din industrie, dar şi din orice alt domeniu (medicină, e-soluții etc.). Prin intermediul secțiunii Game playing se doreşte stimularea creativității într-un domeniu în plină expansiune, atragerea celor mai bine pregătiți studenți, precum şi a companiilor de prestigiu din domeniu.

AI-MAS Winter Olympics este un eveniment necesar în condițiile în care inteligența artificială este prezentă în viața de zi cu zi într-o mare varietate de aplicații: filtre de spam, sisteme de recomandare de produse, detecția fraudelor în sisteme de plăți on-line, recunoaşterea amprentelor, detecție în imagini ş.a. Prin urmare, se doreşte demonstrarea aplicabilității inteligenței artificiale şi promovarea acestui domeniu în rândurile pasionaților şi curioşilor. De menționat că prima ediție va fi strict națională, ediția din 2011, ce se vrea a fi internațională, depinzând în mare măsură de succesul ei.

Pentru mai multe detalii, curioşii sunt invitați să viziteze site-ul oficial al evenimentului:

www.aiolympics.ro

GameDev

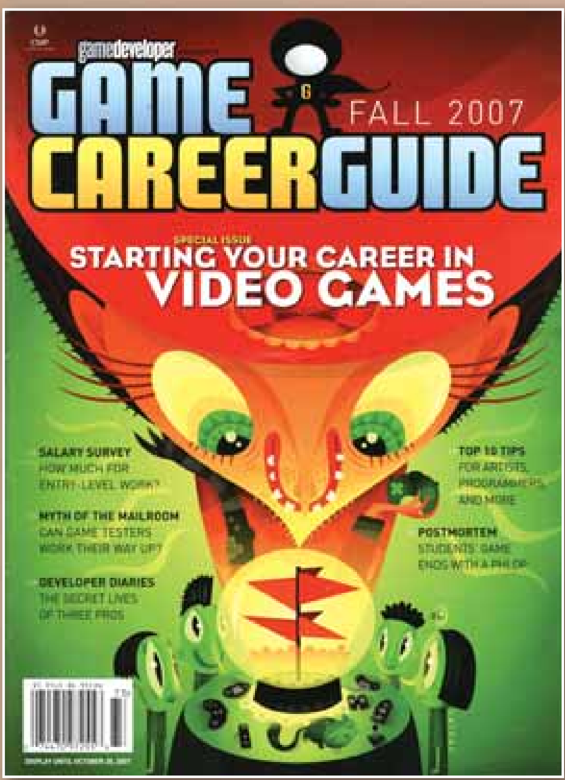


POVESTEA UNUI NOVICE ÎN INDUSTRIA JOCURILOR

Când am început să scriu această serie de articole - și mi-aș dori să știu a spune acum care a fost primul GameDev, dar sunt departe de colecția mea de reviste LEVEL și memoria nu mă ajută – nu mi-am pus problema că eu însămi voi ajunge să lucrez în industria jocurilor. Mi-am propus în schimb, atunci, la primul articol (nici nu știam că va fi o serie), să mă adresez tuturor românilor care sunt atât de pasionați de jocurile video, încât ar fi tentați să își clădească un viitor în domeniu. De fapt, am țintit o paletă mai largă de cititori, sperând că informațiile despre cum se face un joc - și despre faptul că este o chestiune posibilă chiar și pentru o țară ca a noastră – ar putea trezi interesul unora care, mai apoi, ar crea (nu râdeți) primul joc autentic românesc de calitate.

În mod surprinzător (chiar și pentru mine :)), s-a dovedit că am avut dreptate. Nu cred că s-a apucat cineva să creeze un joc sau măcar un prototip datorită GameDev-ului din LEVEL, dar sunt singură că am pornit niște discuții, am ațâțat niște spirite și am învățat multe de la voi, cititorii, și de la persoanele din industrie pe care am avut onoarea să le intervievez. Sunt de părere că astfel de lucruri – discuții valoroase – sunt scopul spre care ar trebui să țintească orice presă de calitate.

Pe parcursul acestei aventuri, la care cei de la LEVEL au participat în frunte cu KiMO, care numai el știe cât a tras de obrazul meu în teorie punctual, am început să prind gustul la ceea ce eu însămi promovam. Adiacent, m-am implicat și în GeekMeet (www.geekmeet.ro) , o întrunire cu iz studențesc organizată de pasionați ai IT-ului pentru pasionați ai IT-ului (adică geeks), unde, în ciuda talentului meu oratoric ce tinde la zero, am ținut câteva prezentări pe teme de indie game dev.



Combinația a dus la convingerea minții mele naive că GameJam, concursul cel mai faimos de rapid prototyping, ar putea găsi gazdă și în România. Din păcate, asta nu s-a întâmplat încă.

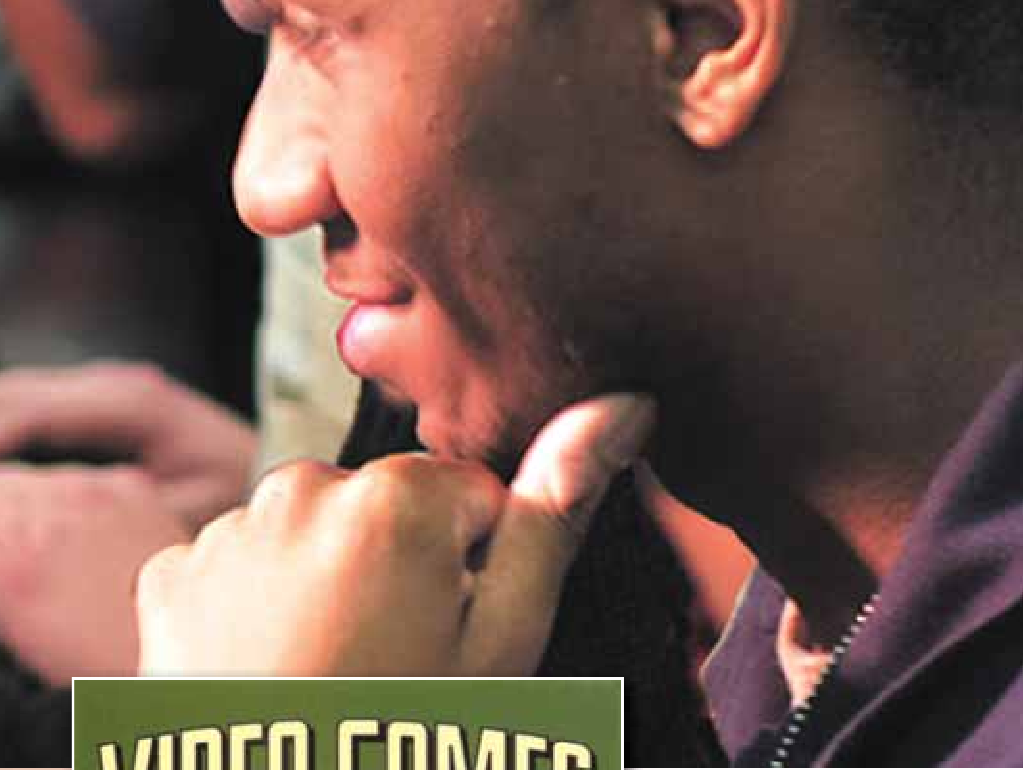
Articolul Making of The Chronicles of Spellborn a avut însă un rol decisiv pentru mine. În timpul discuțiilor mele cu lead designerul El Drijver, a apărut subiectul angajărilor de game designeri și uite-așa, întâi neoficial, iar apoi foarte oficial, am primit și eu un test pentru această poziție. Completarea acestui test, despre care, din păcate, nu pot da detalii, mi-a deschis ochii asupra a ceea ce îmi doream foarte mult să fac în viață – să fac jocuri!

Desigur, nu scriu acest articol din Olanda, deci aplicația mea la Spellborn NV din Haga nu s-a concretizat. Desigur, echipa Spellborn s-a dezmembrat deoarece compania a dat faliment chiar la câteva zile după ce am aplicat la ei, iar frâiele MMO-ului care, în opinia mea, ar fi putut concura WoW-ul, au fost luate de Acclaim, care a făcut din TCOS un MMO free-to-play. Trist, dar adevărat – este doar una din miile de povești amare ce se întâmplă constant în industria jocurilor.

În orice caz, experiența nu m-a descurajat, chiar din contră, și uite-așa am ajuns să lucrez la FUN labs din prima zi a lui octombrie, alături de Locke și Claude. Pentru cei care nu știu, FUN labs este primul studio independent de jocuri din România, activând din 1999 si având peste 30 de titluri publicate de Activision. Printre acestea se numără Cabela's Big Game Hunter, Rapala Pro Fishing sau mai mediatizatul (la noi) Secret Service: In Harm's Way.

Ce m-a șocat, odată ajunsă în industrie, a fost în primul rând pasiunea de care unii oameni dau dovadă, chiar și după foarte mulți ani de muncă în domeniu. În mod cert, industria jocurilor este rezervată exclusiv pasionaților și aceasta este o calitate fără de care nu cred că se poate rezista „dincolo de bariere". Au trecut aproape trei luni de când mi-am dobândit noua carieră și nu trece o zi fără ca eu să mă uit la vreun om din echipă și să nu rămân cu gura căscată de admirație observând ce face. În al doilea rând, m-a șocat frenezia cu care se întâmplă lucrurile și am înțeles, în fine, de ce majoritatea game dev-ilor pe care i-am intervievat mi-au spus că ei înșiși se joacă foarte rar. În fine (dar în niciun caz mai puțin important, chiar din contră), m-a impresionat foarte plăcut challenge-ul pe care noul meu job îl prezintă. Dacă în software ești confruntat adesea cu probleme oarecum birocratice pe care tu, ca dezvoltator, trebuie să le rezolvi, cum ar fi interfața unui program contabil, în industria jocurilor, lupta de gândire se învârte în jurul problemelor de genul: oare cum aș putea să fac acest buton de IWIN greu de accesat sau ce soi de animații ar trebui să aibă un personaj, astfel încât lupta cu monstrul X să fie fun? Desigur, aceste exemple sunt absolut abstracte, însă ideea este că totul tinde spre marea încercare de a cuantifica acest fun, de a-l transforma în numere și pixeli și de a-l prezenta jucătorului într-o formă care îi va aduce valuri nesfârșite de delectare. Mom, I am finally making games!!!

… but it's not all fun & games. Ca în orice companie, se lucrează în echipă - și cel mai adesea, în echipe mari - sub presiunea unei piețe buclucașe care nu suferă amânare (da, mă refer chiar la voi, gamerii :)). Presa nu iartă și nu este indulgentă niciodată, așa că toată lumea este conștientă că orice scăpare va fi cu siguranță sub



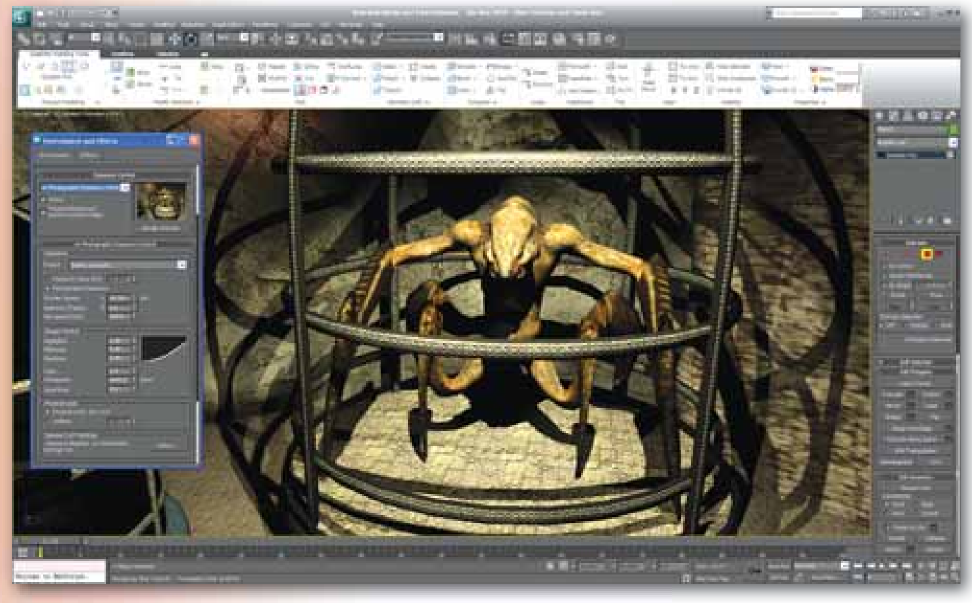


lumina reflectoarelor. În alte industrii, tind să cred că asta contează mai puțin, însă aici, unde vorbim de un produs în care a fost investită extrem de multă pasiune, presiunea de a face lucrurile cât mai aproape de perfect este foarte mare.

Ca jurnalist, observ că am început să capăt un nou set de ochi pentru jocuri și, per general, evaluarea lor. M-am enervat extrem când am aflat că Divinity II: Ego Draconis a luat nota 6 pe Eurogamer, deși îi cunosc prea bine neajunsurile – dar acum înțeleg cum acestea au putut scăpa de CTC-ul numit QA și aș putea ghici compromisurile pe care cei de la Larion au fost probabil nevoiți să le facă. Este foarte greu, într-adevăr, să faci un joc.

Ca o concluzie pentru această sesiune de GameDev și în lumina noilor mele experiențe, intenționez să răspund la cererea voastră de a structura această rubrică și de a prezenta mai în detaliu aventurile unui game dev.
Însă nimic nu poate fi mai grăitor decât tocmai cuvintele game dev-ilor , care de meserie sunt ocupați și imprevizibili în disponibilitatea lor pentru un interviu sau altul. Însă sper ca asta să nu fie un impediment!

■ Lara





All of this has happened before

„…And all of this will happen again" sună laitmotivul serialului care are acelaşi nume cu boardgame-ul de luna aceasta. Zuluf zicea mai demult că nu îşi poate da seama cum reuşesc eu să fiu toate tipurile de geek într-unul singur: comics, webcomics, internet, boardgame, TCG, PC Game, fantasy, programming şi science fiction. Era pe aproape. Nu mă dau în vânt după science-fiction-ul ecranizat. Nu m-a atras niciodată Star Trek, nu-mi place Stargate şi cam singura chestie cu Star în titlu pe care o suportam şi îmi plăcea era Star Wars. Asta până am dat de Battlestar Galactica vara aceasta, la puţin timp după finalul serialului.

Pentru puţinii cititori care nu ştiu despre ce e vorba, serialul cu pricina e un remake după altul mai vechi din „epoca de aur" a sci-fi-ului: anii 70-80. O rasă de roboţi răzvrătiţi creaţi de om ia prin surprindere populaţia de pe cele 12 colonii ale oamenilor şi într-un atac de câteva ore reduce specia umană la 50 000 de supravieţuitori care se aflau pe diverse nave în orbită în momentul atacului, printre aceştia şi cei de pe nava de luptă Galactica. Cei 50 000 de supravieţuitori încep lungul drum de patru sezoane către o nouă casă în timp ce sunt urmăriţi de roboţi (Cyloni) care au ajuns să perfecţioneze o deghizare complet umană. Galactica se distinge de restul serialelor de acest gen prin accentul pe care-l pune mai mult pe personaje decât pe „pew-pew" spaţial. Cel mai interesant e cum reuşeşte jocul să captureze aproape perfect feeling-ul inspirat de serial.

Componente

Ca la orice boardgame, tabla de joc e mediul principal de activitate. Elementul principal e nava Galactica, împărţită pe secţiuni reprezentând diverse locuri din aceasta, fiecare cu câte o acţiune posibilă. Spaţiul cosmic din jurul navei e împărţit în opt sectoare şi va reprezenta zona de luptă. Mai avem o altă navă, Colonial One, care este în principal biroul preşedintelui, câteva zone accesibile doar Cylonilor şi câteva slider-e reprezentând patru resurse: mâncare, populaţie, combustibil şi moralã. Pe parcursul jocului, acestea vor scădea din cauza diverselor crize care apar. Oamenii dispun de un număr limitat de nave de luptă, în timp ce Cylonii au o rezervă



nedefinită. Există cinci pachete de cărţi care reprezintă cele cinci skill-uri disponibile personajelor: Leadership, Politics, Piloting, Tactics şi Engineering. Fiecare skill are câte 2-3 tipuri de cărţi care au acţiuni diferite, iar fiecare carte are tipărit pe aceasta un număr reprezentând puterea sa.

Există 10 personaje pe care jucătorii le pot alege,



Fără nicio legătură cu lanțul de cafenele



Aparent doar oamenii frumoşi supraviețuiesc dezastrelor

toate fiind personalități din serial, fiecare având un număr de skill-uri, o abilitate specială constantă, una care poate fi folosită doar o dată pe joc şi un dezavantaj. Există câte trei lideri militari, trei lideri politici şi trei piloți, al zecelea personaj fiind din categoria „suport". De asemenea, fiecare personaj are propria figurină.

În final, cireaşa de pe tort o reprezintă cărțile de loialitate (îşi mai aminteşte cineva de Shadows over Camelot?) care desemnează dacă jucătorul e om sau Cylon. Evident, cărțile de loialitate rămân secrete pe parcursul jocului. Mai există două pachete de cărți: crize (evenimente negative care se întâmplă în fiecare tură) şi destinații (pentru când nava face un salt).

Jocul începe cu stabilirea unei ordini de joc în care se vor alege şi personajele. Specializările (pilot, lider politic/militar) vor trebui distribuite cât mai uniform posibil. După aceasta, un jucător va primi titlul de amiral, iar altul pe cel de preşedinte în funcție de o listă din manualul jocului. Fiecare jucător trage numărul de cărți de skill disponibile personajului său şi jocul începe.

Tura de joc

Spre deosebire de majoritatea boardgame-urilor care au o tură de joc împărțită pe faze pe care le execută fiecare jucător, aici fiecare jucător execută o tură completă împărțită în următorii paşi: skill-uri, mutat, acțiune şi criză.

În faza de skill-uri, jucătorul va trage numărul de cărți de skill tipărit pe foaia personajului. O mutare îl poate duce pe acesta oriunde pe navă. Acțiunile, însă, pot fi de mai multe feluri: folosirea unui skill ca acțiune (rezultatele sunt variate: tras un număr de cărți, „pasat" o acțiune altcuiva, reparat nava dacă e cazul etc.) sau folosirea unei locații: lansat în spațiu într-o navă de luptă pentru piloți (din hangar), tras cu armele navei după inamici, executarea unui salt, trimiterea unui jucător suspect în celulă şi aşa mai departe.

Înainte de încheierea turei, jucătorul va trage şi executa o criză. Acestea pot fi de mai multe feluri: Atac Cylon (caz în care se plasează în spațiul din jurul navei o anumită configurație de nave civile, inamice şi aliate), crize cu opțiuni în care un jucător va putea alege modul în care aceasta se rezolvă (alegerea poate fi la latitudinea jucătorului curent, a amiralului sau a preşedintelui) sau cele mai frecvente, skill checks.

Un skill check are tot timpul două caracteristici importante: dificultatea (un număr tipărit) şi un număr de skill-uri compatibile. La începutul jocului se construieşte un mini-pachet de 10 cărți (două din fiecare skill) numit sugestiv „the destiny deck" care are scopul de a crea elementul aleator şi o senzație de incertitudine. În momentul execuției unui skill check, de pe destiny deck se vor pune cu fața în jos două cărți. Apoi, în ordine, fiecare jucător va putea juca un număr de cărți, tot cu fața în jos, scopul fiind de a egala sau depăşi cu suma numerelor de pe acestea dificultatea check-ului. Desigur, partea cea mai frumoasă este că toate cărțile compatibile cu skill check-ul vor creşte suma, în timp ce restul o vor scădea. Şi dat fiind că două cărți sunt aleatoare şi nu se ştie cine le-a pus, aici începe paranoia. Încetul cu încetul va deveni evident că în skill check-uri apar cărți dintr-un skill accesibil unui singur jucător. Dar asta depinde de cât de bine joacă Cylonii. Dacă skill check-ul este trecut, de regulă nu se va întâmpla nimic. Dacă este picat, aceasta va avea un efect negativ. De cele mai multe ori, scăderea uneia din resurse. Dacă una din acestea ajunge la 0, oamenii pierd şi Cylonii câştigă.

După aceasta, o criză mai poate indica un tip de nave inamice care se mişcă (sau atacă) şi dacă motorul superluminic se activează. După câteva activări, nava poate face un salt.

Luptă şi tactică

Luptele sunt relativ simple. Fiecare navă are o dificultate. Când cineva atacă, dă cu un zar cu opt fețe. Dacă numărul este mai mare sau egal cu dificultatea, nava respectivă va fi distrusă sau avariată.

Scopul jocului (cel puțin al oamenilor) este să parcurgă o anumită distanță prin salturi superluminice. De câte ori se execută un salt, amiralul se va uita la primele două cărți de destinație şi va alege una. Fiecare destinație are un număr care reprezintă distanța parcursă şi alte evenimente, de regulă pierderea unei cantități de combustibil. Jocul fiind în esență unul cooperativ, jucătorii pot discuta tot timpul între ei pentru a lua decizii optime, dar având în vedere că unul din ei sau mai mulți pot fi trădători, aceştia le pot băga bețe în roate. Cylonii au două abordări la dispoziție: să lucreze din interior fără a se descoperi sau a-şi arăta identitatea, moment în care mai au acces doar la locațiile speciale accesibile lor, de unde pot, în fiecare tură, să atace nava, să o avarieze, să activeze navele inamice sau să execute crize sau o „super criză" disponibilă doar lor. Scopul acestora este simplu: dacă oamenii pierd, ei câştigă.

Poate e doar pentru că sunt fan al serialului sau poate jocul chiar e aşa de bun, dar pe mine m-a atras mult mai mult decât Shadows over Camelot ca joc cooperativ (poate nu la fel de mult ca Arkham Horror) şi părerea mea sinceră e că merită din plin încercat.

■ **Paul Policarp**


Undeva, pe internet, există şi o versiune digitală neoficială


Actrițele din serial ar semna orice pentru un Lincoln, se pare



Un joc mare pentru micuțul caporal

GEN STRATEGIE **PRODUCĂTOR** CREATIVE ASSEMBLY **DISTRIBUITOR** SEGA **LANSARE** FEBRUARIE 2010 **ON-LINE** WWW.TOTALWAR.COM/NAPOLEON **PLATFORME** PC

Sunt câteva chestii clare şi normale în natură: apa e udă, gamerii sunt virgini şi Napoleon Total War va continua saga lui Empire. Ştiam că va veni încă de pe vremea primului Medieval, când acelaşi nume napoleonian adăpostea un mod chitit să ducă războiul pixelat în epoca modernă.

Din păcate, modul ăsta simpatic era şi incredibil de prost, aşa că i-am făcut vânt cu tot cu joc şi-am aşteptat ca băieţii de la Creative Assembly să afle că istoria nu se termină în perioada medievală.

Vive la Republique!

Franţa se declarase niţelus cam republică, regele îşi pierduse capul la propriu, vistieria era mai goală ca eleva porno şi în rest domnea un haos fascinant. Era, deci, un moment bun ca toţi ceilalţi monarhi europeni să-şi arunce armatele împotriva Hexagonului şi să urle „Poştăăăăăăăă!".

De-ar fi ştiut săracii regişori ce dureri de cap le va da acest mic război… De-ar fi ştiut… Cred că şi-ar fi încuiat trupele în cazarmă cu 10 rânduri de lacăte şi ar fi declarat bordelurile obiective strategice naţionale. Dar ei nu puteau ghici asemenea mici perversiuni istorice, aşa că au mers înainte.

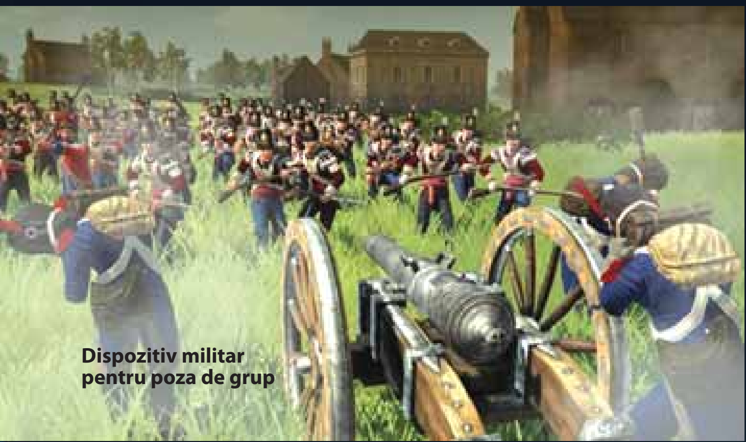
Primii care gustă o porţie acră de viitor sunt britanicii trimişi să captureze portul Toulon. Mulţi au plecat, puţini s-au mai întors. Viitorul împărat francez le-a administrat insularilor o bătaie cum nu mai mâncaseră de la Hastings încoace, când Willy Bastardul şi-a schimbat numele în Cuceritorul şi titlul de duce de Normandia pe ăla de rege al Engliterei. Cam asta cred că vă aşteaptă şi pe voi. Nu, nu bătaia, ci campania. Cei de la Creative Assembly au fost destul de clari: jocul se cheamă Napoleon şi avem de gând să-l croim după chipul şi isprăvile împăratului. Adică un scurt tutorial, trei campanii serioase şi o glorioasă bătălie de final pe care cred că o bănuiţi cu toţii.

Dacă nu, vă ofer un indiciu: nu e aia de la Verdun. Dar să revenim la cătanele noastre.

Începutul-tutorial vă pune în braţe perioada dintre 1778 şi 1793, adică 15 ani în care principala grijă a lui Napoleon e să bată tot ce mişcă şi, astfel, să urce scara ierarhică din trei în trei trepte. Nu insist prea mult, nu mă aştept să fiu uimit în mod deosebit. Singurul joc care


Bravi soldați, mergem tot înainte. Și mai repede, băi, că ne-au tăiat retragerea


Iar nu și-a stins un tâmpit țigara


Dispozitiv militar pentru poza de grup

aducea schimbări semnificative în serie a fost Rome Total War și până și ăla a avut un tutorial plictisitor. Tot ce pot să sper e că respectiva campanie de mai sus va fi opțională, ca să nu-i încurce pe ăi mai breji și mai viteji în marșul lor către glorie.

Grosul ciomăgelii napoleoniene a fost comprimat în trei campanii celebre: nordul Italiei, Egipt și Europa. Dar să le luăm pe rând: prima la apel este Italia nordică (1778 - 1793), aceea care l-a transformat pe Napoleon într-un erou național. Jocul respectă istoria și te trimite la război cu o bandă de țărănoi vai de capul lor pe post de soldați, în timp ce obiectivul e cât se poate de ambițios: ciomăgirea completă a Austriei și o mică serată muzicală în Viena. Serată muzicală franceză, evident.

Egiptul e ceva mai generos. Trupele sunt mai numeroase, calitatea este net superioară, dotarea la fel. Partea proastă e că nu vei putea recruta niciun soldat la locul faptei, ci va trebui să te bazezi pe calitățile de diplomat sadea și să atragi triburile beduine locale de partea ta. După care începi să te miști mai cu talent, pentru că timpu-i scurt: 1798. Și nimic mai mult.

A treia și ultima campanie îți pune în mână frâiele unei Franțe unite și puternice, îți oferă comanda uneia dintre fioroasele armate și îți spune foarte clar: începi în 1805, termini în 1812. Ai grijă să cucerești toate capitalele europene. Hai, curaj, că, dacă reușești, te trimitem în concediu în Elba. Stai la soare, te refaci și revii la muncă pe 18 iunie 1815.
La Waterloo.

Generalul Bonaparte contra generalului Tifos

Nu voi vorbi prea mult despre sistemul economic din Napoleon Total War. Îl știți, în mare e cam tot ăla din titlul precedent. Diferențele majore apar în cazul orașelor, delimitate clar în trei categorii: orașele industriale (bune pentru armament, răcani și alte bucurii de gen militar), economice (pușculițele imperiului) și intelectuale, ocupate până peste cap cu producția de învățați. Dovadă că nici în alte părți nu există școli care să te învețe și o meserie practică, gen aia de tinichigiu.

În fine, au și învățații ăștia rolul lor: îi trimiți într-o regiune la alegere și ei vor avea grijă să facă scandal și să cheme populația la revoltă. Chestie pe care-o făceau și spionii din vechiul Shogun, așa că să nu se mai laude Creative atâta cu inovațiile lor.

Cât privește resursele, ele sunt, dar mai mult lipsă. Mai exact, ele vin greu, pentru că turele de joc au devenit minuscule. Nu jumătate de an, nu trei luni, ci fix două săptămâni. Dați vina pe Napoleon, el a fost primul care-a pus în practică ideea de blitzkrieg, chit că n-avea mustață ciudată și nici ciori cu morișca în gheare pe drapel.

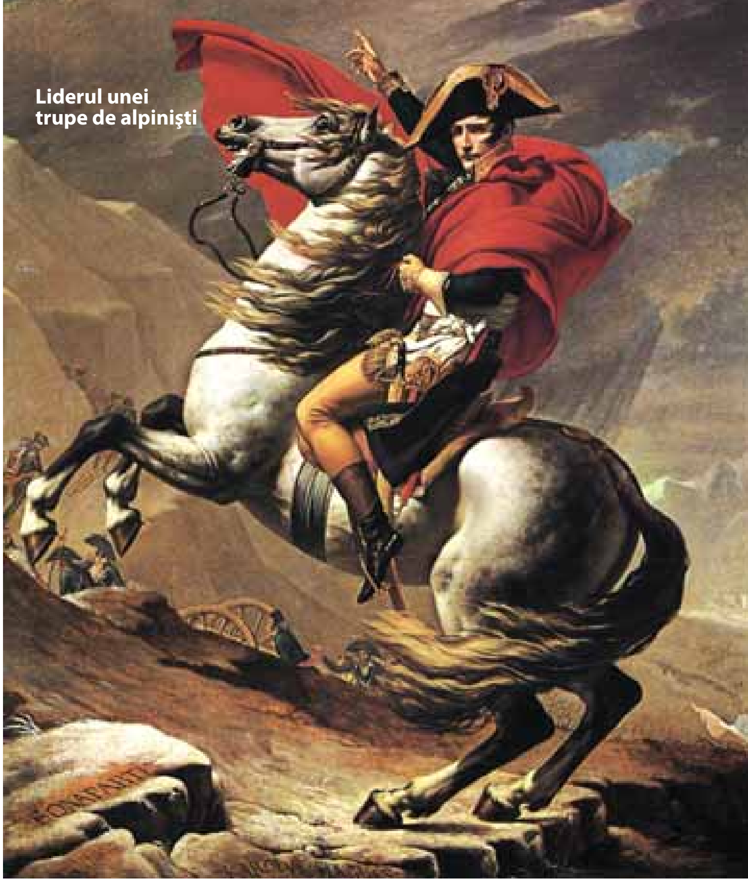
Gata cu economia, să trecem la chestii interesante. Campania militară a suferit modificări substanțiale la nivel de hartă strategică. Trupeții nu mai sunt niște terminatori imuni și or-


Scene de cazare studențească într-un campus universitar



donați, ci sunt capabili să sufere din orice motiv. Treci prin teritoriul inamic plin de primejdii și lipsit de resurse? Îți mor trupeți. Liniile de aprovizionare sunt prea lungi sau sunt făcute bucăți? Îți mor oameni. Mergi printr-un teritoriu cu o climă mizerabilă și total străină soldaților tăi (iarna rusească, desert saharian, mlaștini împuțite)? Vezi mai sus. Mă aștept ca micul strateg de fotoliu să țină un curs de ginocologie aplicată la prima confruntare cu asemenea manifestări. Pot să-i spun doar lor într-un anumit sector de front are efecte miraculoase asupra trupeților, mai ales dacă reușești să-i omori. Atunci moralul se duce naibii și soarta bătăliei odată cu el.

Ca să termin cu moralul, vremea proastă va avea o influență oribilă asupra trupelor. Ești


Liderul unei trupe de alpiniști


Hi 5 în stil cavaleresc. Sau cavalerist


Scena de dragoste fraco-engleză

atât: băieții respectă istoria. Marea problemă a lui Napoleon n-au fost rușii, englezii sau friții, ci foamea, vremea proastă și tifosul. Ăștia l-au bătut pe genialul corsican, necum o mână de mujici neciopliți.

Asterix și Obelix contra lui Wellington

322. De. Trupe. Noi. Totul specific perioadei, în buna tradiție Creative Assembly. Și complet unice, susțin aceiași producători. Chit că vei trimite la luptă maximul de 10 000 de trupeți, nu vei găsi doi gemeni în toată armata ta. Algoritmul îi generează pe fiecare automat din bucăți diferite, chestie pe care am mai auzit-o și pe vremea lui Medieval II. Am zis-o și atunci, voi fi impresionat când voi vedea o armată de Marilyn Monroe atacând pozițiile mele cu fustele în cap.

Am reținut în schimb că trupele vor avea atribute specifice în funcție de nație, o chestie pe care generalii ar face bine s-o rețină de la bun început. De exemplu, infanteria prusacă va fi cea mai rapidă și mai instruită. La capătul opus, rușii sunt franjuri în materie de disciplină și rapiditate cu muscheta, dar știu să dea un excelent cap în gură. Și au un moral betonat. De votcă.

O modificare relativ interesantă e rolul mult mai important al generalilor pe câmpul de bătaie. Până acum, ei contau mai mult în bătăliile date automat, pentru că puturoșii stăteau bine mersi în spatele frontului și mutau trupele pe harta strategică.

Ei bine, Napoleon a preferat să fie în primele rânduri ale frontului. Să fie el sigur că trupeții luptă cum trebuie și că au un moral beton. Povestea se va repeta și cu alți generali de-ai tăi, fiecare dotat cu propriile avantaje/dezavantaje: unul e excelent în atac, altul e o stâncă în apărare, altul se pricepe la diverse măgării tactice. Prezența în desert și e prea cald? Scade moralul. Ești într-o vale unde s-a adunat tot fumul artileriei? Scade moralul. Cavaleria a șarjat și ți-a aruncat pământ în ochi? Știi tu. Uite de aia e bine să ai un șeptel întreg de generali la îndemână.

Bătălii navale? Vor fi, cum să nu fie. Nave noi, sistem de luptă mult mai rafinat, croit după criticile venite pe adresa lui Empire Total War.

Am reținut ideea că poți să scoți din luptă o navă făcută harcea-parcea și să pui echipajul s-o dreagă. Bine, asta înseamnă că îți trebuie alte nave ca să-ți aperi bărcuța sau va fi făcută așchii, dar asta e o problemă pe care știe s-o rezolve orice mic Nelson. Mai mult n-au zis producătorii și, sincer, nici nu cred că era nevoie. Napoleon și-a făcut un renume cu bătăliile terestre, e clar care va fi centrul de greutate al jocului.

Când multiplayer-ul scoate aburi

Până acum, povestea cu multiplayer-ul în Total War era un soi de „meh". Îți alegi trupe, alegi harta, rupi inamicul real în bătaie. Napoleon Total War vine cu o idee destul de creață: bifezi opțiunea și te poți trezi că următoarea bătălie nu o porți contra AI-ului tâmpit, ci contra unui veteran cât se poate de uman. Via Steam.

Monstrul va evada

Prin februarie anul viitor. Vine cu grafică îmbunătățită, cu opțiuni de personalizare a trupelor, cu un AI superior și mult mai agresiv, cu noutățile descrise mai sus și cu răspunsuri la câteva întrebări. Momentan, am impresia că vorbesc de un nou Alexander Total War, adică o sumă de campanii limitate la marele cârmaci francez. Producătorii au mormăit ceva despre „veți putea juca și cu alte nații", dar n-au scăpat nici cel mai mic detaliu. Eu sper să-mi dea mână liberă în Europa.

O fi Napoleon băiat fain, dar mi-e nu știu cum să știu că pot purta război doar cu hobbitu' din Corsica.

Poate vreau să-i sâcâi coastele cu flota britanică, să-i trag o mamă de bătaie prusacă sau să organizez un concurs de cazacioc la Paris. Se aude, băi, Creativilor ?

■ **Jack the Ripper**


ANUL TRECUT AM MARCAT
40.000.000 GOLURI
AJUTĂ-NE SĂ ÎMBUNĂTĂȚIM JOCUL
HOW BIG CAN FOOTBALL GET?
DIN 2 OCTOMBRIE
DISPONIBIL PE TOATE PLATFORMELE
FIFA.EASPORTS.COM
LET'S FIFA 10
www.pegi.info
FIFA 10

SILENT HUNTER 5
BATTLE OF THE ATLANTIC

Eu, unul, tot timpul am ținut cu nemții

GEN SUBSIM **PRODUCĂTOR** UBISOFT ROMÂNIA **DISTRIBUITOR** UBISOFT **LANSARE** MARTIE 2010 **ON-LINE** WWW.SILENTHUNTER5.COM **PLATFORME** PC

În cel de-al Doilea Război Mondial, la fel ca și în Primul, submarinul a fost principalul mod de a efectua o blocadă navală de succes. Distrugând un număr imens, atât de nave de transport, cât și de luptă, submarinele nemților au sugrumat industria producătoare de instrumente aducătoare de moarte a Angliei. Submarinul este instrumentul perfect cu care se pot efectua distrugeri masive la un raport de forțe absolut inegal. Un echipaj de până în 80 de oameni într-un submarin poate distruge mult mai mult decât un echipaj de 1 000 de oameni de pe o navă de luptă și doar la o fracțiune din costurile necesare. Să nu mai vorbim de faptul că, pentru a contracara un singur submarin, este nevoie de un efort imens și de costuri și mai imense. Ca urmare a dezastrului dezlănțuit de flotila de submarine nemțești în Primul Război Mondial, Germaniei i-a fost interzis să mai construiască submarine, iar nemții și-au făcut curaj să treacă peste această interdicție doar în 1935, dar, din nefericire pentru ei, nu au acordat o importanță prea mare acestei arme incredibile. Comanda flotilei de submarine i-a fost acordată lui Karl Doenitz, un fost căpitan de U-boat din Primul Război Mondial, un tactician desăvârșit, inovator și cu experiență. Deși s-a strofocat să crească numărul de submarine cu care Germania să pornească războiul, el nu a avut parte decât de 55, din care doar 12 erau potrivite pentru a activa în Atlantic. Dar el ceruse 300, dintre care 100 ar fi trebuit să se ocupe doar de Anglia.

După un timp, însă prea târziu pentru ei, Hitler a realizat că submarinele aduc mai multe daune Angliei decât Luftwaffe și, în 1943, Donitz este făcut șef peste forțele navale ale Germaniei, iar producția de submarine a crescut exponențial. Dar prea târziu, deoarece Anglia și aliații săi deja dezvoltaseră metode de contracarare a submarinelor, iar forțele aliate erau conduse de amiralul Max Horton, la rândul său un fost căpitan de submarin și un foarte bun cunoscător al strategiilor de luptă subacvatice.

Până la sfârșitul războiului, Germania a pierdut 767 de submarine și a scufundat 215 nave de luptă (257 au fost lovite) și 2791 de nave comerciale.





Ți-a rămas capul mare



Spre colțul hărții, WARP 2!

Acum la București

Încă o dată, studiourile Ubisoft de la București se văd puse în fața sarcinii de a continua seria Silent Hunter. Responsabili pentru SH3, SH4: Wolves of the Pacific și SH4: The U-Boat Missions, cei de la Ubisoft România sunt mai mult decât încrezători în succesul lui Silent Hunter 5. Deși sunt un pic supărat pe ei pentru că nu au putut scăpa informații exclusive pentru noi (înjurați-i pe francezi, căci ei nu le dau voie), nu pot să nu mă bucur când văd că ceea ce urmează să le iasă de sub mână va fi o nouă capodoperă a genului.

Atlanticul și Marea Mediterană vor fi locul nostru de hârjoneală cu navele maritime ale Aliaților. Ce plăcere mai mare poți avea decât să fugărești albioni, să le arunci o torpilă în elicea dorsală și să fluturi o batistă către ei,



în timp ce joacă prinselea cu rechinii chemaţi la festin?

Nou introdus în Silent Hunter 5 este modul Captain View. De data aceasta, te vei putea plimba prin fiecare compartiment al submarinului în mod 1st person şi vei putea interacţiona cu oamenii pe care îi ai sub comandă. Ubisoft a vorbit despre noul sistem de ordine la bordul vasului, dar prea mult despre el nu se ştie. Poate un sistem de experienţă pe măsură ce avansezi în joc şi scufunzi din ce în ce mai mulţi băutori de ceai. Rămâne de văzut.



Ce de ţavi!



Neamţu' nebunu' trage cu tunu'

Ubisoft a încercat de asemenea să uşureze sistemul de ochire cu torpilele. Având în vedere că în cel de-al Doilea Război Mondial nu existau homing missiles, în mod normal ar trebui să te aliniezi cumva ori direct în spatele navei ţintă ori să ţinteşti cumva în faţa ei dacă ataci din lateral. Calculele estimative pe care le poţi face pentru a lovi cu precizie ţinta sunt mult prea grele pentru oricare dintre noi, de aceea Ubisoft a venit cu o mânăreală care face jocul mai uşor. Harta tactică îţi va arăta atât traiectoria torpilei, cât şi traiectoria navei pe care o ai în colimator, plus un fel de traiectorie ideală pe care trebuie să o urmeze torpila în momentul lansării. Dacă reuşeşti să te aliniezi şi să tragi în momentul ideal, lovitura este garantat devastatoare.



Şi totuşi, cât e ceasul?

Pentru a face lucrurile uşoare pentru cei care acum vor intra pentru prima oară în contact cu un simulator de submarine, Ubisoft a creat şi o nouă interfaţă ale cărei puncte forte sunt numeroase assist-uri pe care le vei putea folosi pentru a naviga şi lupta. Dacă eşti chiar pe dinafară, se poate spune că assist-urile vor face totul pentru tine, tu doar vei alege ţinta ce trebuie să se scufunde. Dar dacă eşti un meseriaş şi un adevărat lup de mare, vei putea decide în fiecare moment orice se întâmplă pe submarin. Probabil la fel ca şi în Forza Motorsport 3, ajutorul dat de calculator poate ridica jocul la statutul de simulator sau îl poate coborî la cel de arcade.



Unul din punctele la care jocul excelează pare a fi grafica. Din filmele şi imaginile pe care le avem la dispoziţie până în momentul de faţă, SH5 este cel mai arătos de până acum. Apa mării, ploaia, spuma valurilor ce se lovesc de marginea navei, toate te trimit pe plajele îndepărtate ale unor insule exotice şi te îndeamnă să te apuci să scrii poezie. Exploziile parcă mai lasă un pic de dorit, dar de... nu putem să le avem pe toate. Tot ceea ce vreau este ca interiorul submarinelor să fie făcut la mare artă şi să mă pot plimba de colo-colo prin ele, pocnindu-i pe cei care lenevesc.

Sper să-mi placă şi după ce apare, nu doar acum.

■ **Koniec**



GEN ARCADE **PRODUCĂTOR** BLACK ROCK **DISTRIBUITOR** DISNEY INTERACTIVE **LANSARE** MAI 2010 **ON-LINE** DISNEY.GO.COM/DISNEYINTERACTIVESTUDIOS/SPLITSECOND **PLATFORME** PC, X360, PS3

Când am aflat că oamenii de la Disney Interactive sunt dispuşi să-mi deschidă uşile studioului Black Rock din Brighton, Marea Britanie, am început să tremur de nerăbdare. Încă de la anunţarea sa oficială, mi-am dorit nespus de mult să-mi înfig mâinile în cea mai nouă creaţie a studioului care ne-a dat şansa să ne zbenguim prin PURE, un joc excelent dar fără prea mult succes pe plaiurile mioritice, în ciuda unei campanii publicitare destul de consistente. Foarte suprinzător, dacă stai să te gândeşti că băştinaşilor noştrii le plac jocurile arcade, mai ales cele cu maşini. În fine, după un zbor de peste trei ore şi survolarea Londrei timp de o jumătate de oră, încât mă plictisisem deja de ea, am încălecat autostrada, iar într-o oră şi ceva am ajuns în Brighton. Fain oraş, ciudată vreme. Am intrat în el sub soare şi am coborât din maşină în plină furtună, dar iată-mă ajuns, în sfârşit, la Black Rock.

Pe platourile de filmare

M-a surprins amabilitatea şi tonul foarte amical al băieţilor de la Black Rock. Dintr-o glumă în alta am ajuns astfel în faţa lui Nick Baines, Game Director pentru Split/Second, care avea să-mi prezinte ceea ce eu cam ştiam deja, iar voi aţi aflat din preview-ul găzduit de LEVEL în iunie. Pe scurt, jocul tratează ideea unui reality show televizat ce exploatează curse de maşini în care competitorii pot declanşa distrugerea unor obiective de pe traseu, pentru a elimina oponenţii. Este un joc în care maşinile, pentru prima dată, nu sunt în centrul atenţiei, lumina reflectoarelor fiind furată de către oraşul în care se desfăşoară acţiunea, un imens platou de filmare dedicat în exclusivitate show-lui televizat. Nu are rost să vă plictisesc cu alte detalii, chiar dacă sunt interesante, pentru că ar trebui să aveţi la îndemână preview-ul. Momentan ne interesează gameplay-ul.

După o scurtă discuţie cu un sound designer care m-a lăsat cu gura căscată, am luat controller-ul de Xbox 360 în mână şi am început să mă joc. M-am simţit ca un copil mic care îşi primeşte jucăria preferată după ce a urlat o lună întreagă la tac'su ca să i-o cumpere. Drept răspuns, n-am primit o palmă peste faţă, ci fericire în cea mai pură formă. Controlul este simplu şi intuitiv, bolidul răspunzând prompt la fiecare modificare a traiectoriei şi vitezei, în timp ce urletul fioros al motorului te face să simţi atât de bine tona aia fascinantă de metal, încât am avut impresia că vrea să-şi ia zborul prin capotă. Însă actorii principali ai jocului sunt traseele şi potenţialele dez-







BLACK ROCK

Ex Climax Racing, Black Rock Studio s-a înfiinţat în 1999 şi a ajuns să fie recunoscut ca fiind unul de primă mână în materie de jocuri auto şi moto. Să lucrezi pentru ei înseamnă să faci parte dintr-un mediu creativ şi prietenesc. Sediul se află în inima oraşului Brighton şi foarte aproape de plajă, însă vremea sucită nu a permis vreodată cuiva să facă plajă. Cel puţin aşa cred.

PALMARES:

Split/Second – 2010
PURE – 2008
MotoGP 07 – 2007
MotoGP 3 – 2005
ATV Offroad Fury 3 - 2004)
MotoGP 2 – 2003
The Italian Job – 2003
ATV Quad Power Racing 2 2003
Rally Fusion - 2002
MotoGP 1 - 2002

astre pe care le poţi declanşa prin simpla apăsare a unui buton şi nimic nu se compară cu plăcerea perversă de a lăsa o maşină să zboare pe lângă tine, iar în clipa următoare să admiri cum se face oale şi surcele sub greutatea unui butoi cu explozibil aruncat dintr-un elicopter. Sau să dai naştere unei scurtături prin detonarea unui pod întreg, ce dispare într-o imensă explozie de foc şi fum ce zguduie ecranul. La rândul lor, adversarii îţi pot întoarce favoarea şi nu mică mi-a fost surpriza când m-am trezit faţă în faţă cu un Boeing 747, măturând pista în timp ce se apropia vertiginos de mine.
Exact, un ditamai avionul! Pentru o secundă m-am simţit atât de copleşit de situaţie, încât am uitat să virez din calea animalului. Iar dacă întâlnirea cu un avion vi se pare copleşitoare, pe cel de-al doilea traseu testat am avut ocazia să distrug chiar şi un vapor, transformându-l în cele din urmă într-o trambulină.

Însă cel mai mare duşman al meu s-a dovedit a fi... tot eu, pentru că am căzut de câteva ori în propriile mele capcane, de unde reiese că trebuie să calculezi foarte atent distanţa dintre bolidul proprietate prsonală şi dezastrele pe care le produci în faţa ta. Până şi suflul exploziilor are efect asupra maşinii, modificându-i traiectoria, caz în care trebuie să te lupţi cu volanul pentru a menţine direcţia. Totuşi, distrugerile nu pot fi declanşate oricând. Aşa-zisele Powerplay-uri pot fi activate numai după umplerea unei bare gradate, iar singurul mod de a le obţine este să faci cât mai multe manevre riscante, inclusiv drift-uri.





Dezvăluiri

Lăsând pentru o clipă controller-ul în pace, am mai aflat că Split/Second este împărţit în 24 de episoade tematice, fiecare dintre acestea însumând câte trei eventuri distincte al căror grad de dificultate diferă. Episoadele decid de fapt ce fel de maşini vor fi utilizate în fiecare cursă, deci nu prea vom avea dreptul la alegere. Totuşi, n-am nimic de obiectat. Oricum toate fac parte din eceeaşi categorie.

Split/Second a reuşit, însă, să mă distreze, chiar şi aşa, într-o fază relativ incipientă de dezvoltare. Dar mai sunt multe de făcut pentru a-i asigura competitivitatea. De exemplu, mai trebuie lucrat la impact, care în cazul de faţă nu este la fel de consistent precum cel din Burnout, şi coloana sonoră, ce contrastează puternic cu dimensiunea distrugerilor de pe ecran. În stadiul actual, muzica pare extrasă din fundalul sonor al unui film cu James Bond de acum 40 de ani. Nici gând ca vreo trompetă să-ţi injecteze doza necesară de adrenalină în vene. Am fost asigurat, însă, că ambele probleme sunt în curs de rezolvare, motiv pentru care mă declar parţial satisfăcut. Aştept cu interes testul final.



Din nefericire, unele probleme riscă să nu poată fi rezolvate. De exemplu, chiar dacă în mintea ta ai făcut o cursă perfectă, AI-ul reuşeşte întotdeauna să te întreacă, forţându-te să te foloseşti de Powerplay-uri. Chestia asta este puţin ciudată. Prin urmare, cel mai uşor mod de a câştiga este să ridici piciorul de pe acceleraţie şi să laşi adversarii să depăşească, pentru ca apoi să-i poţi curăţa liniştit pe cei în faţă.

Cum spuneam, însă, Split/Second mi s-a părut a fi distractiv chiar şi în faza actuală. Tot ce trebuie să facă Black Rock ca să nu mă dezamăgească este se asigure că produsul final mă va face să uit de plictiseală. Până acum este bine.

P.S. pentru o mai bună înţelegere a Powerplay-urilor, vă invit să urmăriţi filmuleţul de pe DVD.

■ KiMO

PC X360



Left 4 Dead v1.90

De când cu gripa asta porcină (Apropo, știți când ne vom îmbolnăvi cu toții de aviară? Când vor zbura porcii, hă hă hă!), parcă am început să-mi iau mai în serios rolul din Left 4 Dead. Spuneți-i paranoia sau cum vreți voi, dar când am trecut pe la cabinetul medicului de familie să-mi ridic un binemeritat concediu medical, cetățenii prezenți în incintă mi-au zdruncinat puțin încrederea într-un sistem medical binevoitor, care ține morții la morgă și nu-i lasă să umble teleleu măciucă prin oraș și să sperie oamenii de bine. Priviri rătăcite pe reclamele cu lapte praf pentru sugari, câteva accese de tuse urmate de un disperat „It is not a flu", mormăieli sinistre și neinteligibile, unui kinder cu privirea sălbăticită îi curgea sânge din nas, ce mai… No Mercy pe față. Am răsuflat ușurat când m-am retras în relativa siguranță oferită de birouașul dichisit al asistentei. Senzația călduță de siguranță fizică și financiară, precum și pacea interioară pe care numai o siluetă de



Grăsana şi vagabondul

meşteşugite execută prin aer strigoii prinşi în raza unui pipe-bomb (spre deosebire de confraţii lor din primul, care se mulţumeau să se dizolve într-o ceaţă roşie), veţi mulţumi cu lacrimi în ochi părinţilor că nu s-au cărăbănit la antipozi când au avut ocazia...

Revenind la personajele cele de toate nopţile (doar nu vreţi să spuneţi că jucaţi L4D 2 ziua, noaptea muşcă moroiul cel mai bine), aceşti patru supravieţuitori au mari şanse să ne cadă cu tronc. Eu deja am pus sechestru pe grăsuliul cel de culoare (un Anthony Anderson cu manşete de tenisman), pe care-l scot la plimbare de câte ori am ocazia. Şi asta se întâmplă destul de des, având în vedere că pe henternet mister invidiat ţi-o poate oferi, a dispărut când, de plictiseală, m-am cântărit. Şi atunci realitatea m-a lovit ca un topor în moalele capului: sunt un cetăţean uşor supraponderal şi nu mă simt reprezentat în primul Left 4 Dead. Boomer-ul nu se pune. Această abatere gravă de la drepturile graşilor şi grăsuţilor va fi pedepsită cu un sfântuleţ de boicot. Voi boicota boicotul şi îmi voi declara suportul făţiş pentru Left 4 Dead 2, jocul unde dolofanul pe care nu-l vrea nimeni este reprezentat de alt dolofan pe care nu-l vrea nimeni.



I se spunea Norocosul

Cei patru apostoli au fost doi. Doi albi şi doi negri.

Dar să nu uităm de ce suntem aici. Left 4 Dead 2. Ei bine, dragii moşului, Left 4 Dead 2 este un shooter cooperativ care-a pus pe jar comunitatea celuilalt shooter cooperativ aproape identic lansat de Valve acum un an şi „recenzat" de subsemnatul prin decembrie anul trecut. Şi pentru că tot veni vorba de comunitate, comunitatea de culoare din New Orleans poate să doarmă liniştită. Pentru a reflecta distribuţia corectă şi egală a culorilor în Sud, pentru Left 4 Dead 2 a fost ales acelaşi eşantion reprezentativ format din patru persoane. În mod absolut întâmplător, aceste patru personaje colorate (şi aici intervine paradoxul naibii, avem patru personaje colorate, dar doar două dintre ele sunt de culoare) ale căror nume le tot uit (cu excepţia lui Coach, grăsunul simpatic alături de care fac slalom printre nemorţi), au supravieţuit virusului nemortal care s-a năpustit asupra Americii şi s-au întâlnit la fel de întâmplător în inima Sudului, uniţi fiind de scopul comun de a scăpa cu zile din ghearele mâncătorilor de „creer". Ei bine, pigmenţii acestor patru personaje alese aleatoriu sunt împărţiţi în mod egal. De unde tragem concluzia că în New Orleans, contrar canonului hollywoodian, cetăţenii de culoare n-au murit toţi şi n-au murit primii, semn că virusul n-a apucat să primească un CD cu Johnny Rebel şi o cagulă albă proaspăt spălată de sânge. Au murit în mod egal. Egalitatea sexelor mai are de aşteptat până în Left 4 Dead 3, unde mai mult ca sigur că vom avea două reprezentante ale sexului frumos şi egal în drepturi şi îndatoriri, dar nu vreau să pornesc un nou boicot înainte de vreme.

Acum, vă închipuiţi că un asemenea joc liberal a fost interzis în Australia? Pentru nişte sânge amărât şi ceva dezmembrări puţin mai spectaculoase decât în Left 4 Dead 1, alt joc editat la sânge de sânge? Băi, oamenii



Un altfel de Mike Tyson

ăştia ar fi în stare să scoată în afara legii şi băncile de sânge dacă un australian mai împleticit s-ar împiedica şi ar deşerta pe duşumea vadra cu 0 negativ. Ce-i drept, omuşorii însărcinaţi cu animaţiile au lucrat ceva timp la dezmembrări şi nemorţii dau colţul în cele mai felurite şi hazlii poziţii şi bucăţi, iar cu puţină răbdare şi o katana poţi face ikebana cu intestine, dar ăsta nu-i un motiv să-i privezi pe micuţii australieni de o asemenea distracţie nevinovată. Ca o paranteză, când veţi vedea ce tumbe

Coach nu se bucură de popularitatea lui Bill sau Francis. Îi mai avem în gestiune pe Ellis, mecanic auto şi redneck prin excelenţă (cu accent, desigur), a cărui pasiune pentru maşinile de curse ne va scoate din ghearele legiunilor cenuşii, pe Rochelle, o domnişorică de culoare şi cu atitudine, şi pe Nick, borfaş de profesie. Fiind mult prea ocupat să supravieţuiesc, n-am prea stat să le ascult toate comentariile, dar parcă sunt mai vorbăreţi şi ceva mai amuzanţi decât predecesorii lor din primul Left 4 Dead,


Aaaaapăăăăă...


Să-ncingem hora!


Nu treziți vrăjitoarele


Stai să-ți dau o mână de ajutor

chestiune care probabil îi va ajuta pe cei interesați mai mult decât mine de poveste și de background-ul personajelor.

The South will respawn again!!

Vă mai aduceți aminte de expresia favorită a foștilor, actualilor și viitorilor secesioniști? „The South will rise again!". Na, că s-a rădicat. Și i-a mușcat de gât. După care s-a mai ridicat o dată, chiar dacă moș' Cletus l-a gâdilat în mod repetat cu alice pentru urs. În fine, indiferent de voința noastră, Sudul se tot respawn-ează preț de cinci campanii care ne poartă pașii (și ne risipesc muniția) prin cele mai pitorești locații. Și când spun pitorești, mă refer la genul de peisagii cu personalitate pe care e imposibil să nu le admiri chiar și atunci când pe urmele tale gonesc hoardele nihiliste ale viețuitoarelor de dincolo de moarte.

Există o mică posibilitate ca, obișnuiți cu întunericul și unele hărți ceva mai claustrofobice din Left 4 Dead 1, să vă simțiți ușor deranjați de locațiile ceva mai „dășchise", lărguțe și luminate din Left 4 Dead 2. Aflați de la mine că pe întuneric orice neavenit cu o lanternă în mână și un cearșaf pe cap te poate speria. Zombilicii, mai perfizi, reușesc să-ți ridice puțin părul de pe ceafă (dacă nu prin urâțenia lor, măcar prin încăpățânarea de care dau dovadă) și la lumina zilei. Dacă v-ați obișnuit cu ideea că Moș Bârlau vine doar pe întuneric și vă gâdilă în talpă, iar dimineața aduce cu sine siguranță, eu zic să vă mai gândiți.

Chestiunea cu lumina funcționează doar în cazul vampirilor și al satanelor nocturne, morții umblători n-au grețuri din astea. Contrastul dintre soarele ăla vesel și liniștitor, dintre aerul călduț de după amiază însorită de sâmbătă, când e vremea siestei, și legiunile de „turiști" cenușii care cutreieră aleile în căutare de niscaiva cărniță dă sudist, e foarte ciudat și sinistru în același timp. Parcă te cam ia cu fiori când vezi că soarele e sus pe cer și pe ăia răi îi doare'n cur că ziua nu e ca'n filmele cu nopți. În fine de prea mult soare n-o să aveți parte, dar doream să-i liniștesc pe cei care se tem că „feeling-ul" lui Left 4 Dead 2 e mai subțirel doar că există o bilă de foc pe cer. Dimpotrivă, mi se pare că atmosfera din Left 4 Dead 2 e ceva mai sinistră decât în primul, iar momentele de tensiune maximă, când adrenalina (și sângele de nemort, de altfel) curge în valuri sunt mai multe și mai


I-am făcut părul măciucă



Chitarist de ocazie

dese. De exemplu, campania prin mlaştină (mlaştina clasică din toate filmele horror cu rednecks, un peisaj de o frumuseţe rară) şi goana printr-un lan de porumb, fugărit atât de zombie, cât şi de o furtună sălbatică, sunt două dintre cele mai intense momente pe care le-am trăit în seria Left 4 Dead. Tot la capitolul „frumuseţi locale" se înscrie şi un conac sudist în care trebuie să rezistăm până când şalupa de salvare îşi face apariţia.
Ca o paranteză, campaniile sunt mai bine legate între ele. Fiecare campanie începe unde s-a încheiat precedenta cu un mic briefing, mai exact o ceartă între supravieţuitori care ne pune în temă cum am ajuns din nou în situaţia de a evita cetăţeni cu probleme de viaţă.

Şi dacă tot am adus vorba de adrenalină mai devreme, clasicele momente de crescendo din primul Left 4 Dead au fost uşor îmbunătăţite. Spre deosebire de scurtele episoade din Left 4 Dead în care urgia nemoartă curgea preţ de vreo cinci minute (chestiune care nu punea probleme unei echipe cât de cât organizate care şi-a găsit un colţişor uşor de apărat), aici morţii umblători se spawn-ează până când zici „Stop!". Unde „stop" înseamnă un slalom uriaş printre inamici până la un întrerupător care opreşte invazia.
La fel, prin întrerupător înţeleg şi butonul clasic care stinge lumina, opreşte alarma sau care întrerupe aparatele de menţinere în viaţă ale străbunicului (soţului, unchiului etc.) miliardar.
Spre exemplificare, în campania Dark Carnival trebuie să acţionăm un întrerupător plasat „convenabil" pe „culmile" unui montagne-russe. Bineînţeles, în timp ce suntem asaltaţi din toate părţile de clovni ucigaşi (yup, avem şi clovni în tabăra cealaltă, deci dacă aţi avut probleme mari după ce aţi urmărit It, v-aş sfătui să vă luaţi medicamentele înainte să plecaţi la plimbare pe sub cupola circului). O adevărată plăcere... Şi parcă jocul a devenit ceva mai dificil până şi pe Normal. Pentru jucătorii de ocazie, cel puţin.



„The School for Life-Impaired Citizens"

Versus n-am jucat decât foarte puţin, dar vă pot spune câteva lucruri despre noii infectaţi şi cât de inspiraţi au fost oamenii care i-au „născut". În primul rând Jocheul. Ei bine, Jocheul e o bomboană de Special (când e la tine în echipă, normal, în caz contrar cred că e cea mai înjurată fiinţă virtuală din ultimii câţiva ani). Jocheul ăsta e o aşchimodie de infectat de te cocoşezi de râs când îţi apare prima dată în faţă. O secundă mai târziu nu-ţi mai arde de râs, că blăstămatul s-a urcat în spinarea ta şi-ţi dă pinteni spre băltoaca de acid a unui spitter sau în gura boomer-ului sau… sau… În cazul cel mai puţin fericit, dacă nu rezişti îndeajuns de mult şi se întâmplă să fii pe marginea unui pod, Jocheul are grijă săţi închei socotelile cu viaţa printr-un salt în neant. Măi, creşte inima în tine auzind zgomote de tastaturi frânte şi înjurături din cele mai groaznice în rusă când reuşeşti să-i arunci lui Ivan juma' de echipă de pe pod…

Continuăm „ceremonia" de decernare a premiilor pentru cel mai al dracului drac cu Chargerul. Chargerul e fratele mai mic şi mai retardat al Tank-ului şi, cel mai important, e motivul pentru care coridoarele înguste (pe care le cam iubeaţi în primul, erau uşor de apărat) nu mai sunt atât de sigure ca înainte. To'aşu' Charger e o bestiuţă care se repede orbeşte către grupul de supravieţuitori şi, dacă nu te fereşti la timp (sau nu-i zbori creierii înainte să pună umăru pe tine), zbori în decor ca o bilă de bowling şi, înainte să te dezmeticeşti, te trezeşti înşfăcat şi dat de pământ în mod sistematic până când unui coechipier i se face milă de tine şi-i zboară creierii preacinstitului sudist nemort.
Ca un sfat, feriţi-vă să staţi prea mult pe marginea unui pod când se aude un Charger prin apropiere. Spitter-ul e şi el o lighioană dată dracului, care se mulţumeşte să flegmeze o mâzgă verzulie care suge viaţa din supravieţuitori mai rapid ca votca rusească de contrabandă (yup, aia care-a omorât câteva zeci de oameni prin Siberia). În rest, aceiaşi ajutaţi pe alocuri de câteva panarame locale specifice campaniei (clovni, omuşori din noroi, „scuti-



eri" etc.). A, încă o treabă şi vă las: vrăjitoarea a devenit mobilă şi se plimbă prin peisaj gata să-şi bage ochii în lanterna ta şi să-ţi sară în cârcă exact când ţi-e lumea mai dragă. Apropo, există o hartă înţesată cu vrăjitoare. Nu vă spun exact unde, să nu vă stric surpriza. În concluzie, Versus-ul a devenit şi mai interesant. Cu menţiunea că pe unele hărţi supravieţuitorii au şanse de reuşită aproape nule (presupunând că au cam acelaşi skill cu infectaţii). Dar nu-i nimic, pentru că fiecărei echipe îi vine rândul la bumbăcit supravieţuitori.

Valve ne-a mai blagoslovit şi cu alte moduri de multiplayer decât cele clasice: Scavenge (dacă terminaţi prima campanie, veţi avea o idee despre ce înseamnă acest mod) şi Realism (pentru ăia hardcore, duşmanul moare mult mai greu), dar cu toate acestea am impresia că pe viitor tot modul Versus va duce greul.



Şi tu, Tarzan?



Valea Plângerii

Parcă n-ar fi cinstit să închei fără să mă smiorcăi puţin, ca vrăjitoarea pe şantier. Aş putea, de exemplu, să mă plâng de AI-ul complet retardat al coechipierilor, dar nu cred că aţi (sau veţi) cumpărat jocul ca să vă faceţi de cap în single player când internetul e plin de ruşi isterici. Zgomotul unei tastaturi frânte într-un acces de furie al unui internaut „sinucis" de un Jockey dibace e muzică pentru urechile mele.

Şi ar mai fi problema lansării. Se poate vedea cu ochiul liber că primul Left 4 Dead mai putea fi bibilit puţin, iar campaniile din Doi să fi fost livrate pe post de DLC-uri. Oarecum am înţeles furia comunităţii, dar din punctul meu de vedere, primul Left 4 Dead a reuşit să-şi plătească „datoria" după aproximativ 30 de ore de măcelărit „gripaţi". Sigur, nu-i prea etic să arunci pe piaţă un joc care are potenţialul să-şi „asasineze" (căci eu unul nu mai văd niciun motiv să joc Left 4 Dead 1 după ce am văzut ce şi cum se poate face în Left 4 Dead 2) predecesorul la un an de la apariţie, dar ca să dăm Cezarului ce-i al Cezarului, Left 4 Dead 2 este un joc lucrat, cu mai multă personalitate şi „zvâc" decât experimentul Unu. Totuşi, cu toată stima pe care i-o port meseriabilului, eu sunt de părere că nu-şi prea merită doiul din coadă. Dar este o investiţie, zic eu, bună, mai ales dacă v-a plăcut primul. Dacă prindeţi o ofertă, eu v-aş sfătui să nu ezitaţi.

■ cioLAN



Ceva ce nu vezi chiar în fiecare zi

alternativa



LEFT 4 DEAD

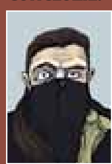
Tânjiţi după cărniţă de zombie şi sunteţi cam strâmtoraţi? Primul Left 4 Dead este aproape identic şi costă ceva mai puţin. Dacă sunteţi în stare să renunţaţi la o mirifică plimbare printr-o mlaştină superbă, plătiţi-i tributul lui Left 4 Dead. Unu.

LEVEL IANUARIE 2009

BUNE:
- noii Infectaţi
- campaniile
- modul Versus

RELE:
- nu prea arată a sequel

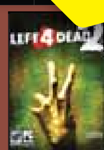
CONCLUZIE:



Left 4 Dead 2 este un joc lucrat, cu mai multă personalitate şi „zvâc" decât experimentul Unu. Totuşi, cu toată stima pe care i-o port meseriabilului, eu sunt de părere că nu-şi prea merită doiul din coadă. Dar este o investiţie, zic eu, bună, mai ales dacă v-a plăcut primul. Dacă prindeţi o ofertă, eu v-aş sfătui să nu ezitaţi.

9

GRAFICĂ	08
SUNET	09
GAMEPLAY	09
MULTIPLAYER	10
STORYLINE	--
IMPRESIE	09



Gen FPS **Producător** Valve **Distribuitor** Valve / EA **Ofertant** steampowered.com / GameShop.ro **ON-LINE** www.l4d.com

CERINŢE MINIME: **Procesor** PIV 3 GHz **Memorie** 2 GB RAM **Accelerare 3D** 128 MB (Shader 2.0)



X
Y
A
B
SELECT
START



X
Y
A
B
START
SELECT

PC X360 PS3



De ce cad turnurile, Mitică?

Din păcate, cea mai curajoasă tentativă a Pandemic Studios (Destroy all Humans, Mercenaries) a însemnat totodată şi ultimul joc scos de ei, fiindcă ordinarii de EA au decis să le închidă porţile, aşa cum au procedat şi cu alte studiouri de jocuri capabile să sfideze mainstream-ul prin încercări diferite faţă de tendinţele pieţei. Pe de o parte, asta m-a făcut să acord o atenţie deosebită jocului şi, pe de alta, acelaşi lucru m-a împins să-i acord circumstanţe atenuante pentru momentele şi aspectele mai puţin reuşite. Fiindcă The Saboteur este un joc în care s-a investit multă, multă pasiune.

Răzbunarea, arma... irlandezului

Contextul în care te plasează acţiunea jocului este unul original ca abordare. Rafturile gem de jocuri WWII, dar absolut niciunul dintre ele nu s-a gândit să ofere strict perspectiva Rezistenţei franceze din Paris, pe durata ocupaţiei naziste. Aşa se face că-l găsim pe eroul nostru, un beţivan irlandez pe nume Sean Devlin, care în timpul liber este mecanic şi pilot de curse, căutând alinarea pe fundul unui pahar de scotch, într-un club de striptease din emblematicul oraş francez, înfăşurat într-un con apăsător de disperare monocromă din pricina asupririi naziste. Abordat fiind de liderul unei grupări de rezistenţă pariziene, Luc, care a observat că Sean nu-i prea are la inimă pe năvălitori, acesta ne clarifică motivele cu un flashback jucabil, destul de lung, plasat cu niscai luni în urmă, legat de o cursă din Germania la care irlandezul a participat. De acolo aflăm că Dierker, un agent Gestapo al cărui alter ego civil poza drept şofer de curse, pe lângă faptul că i-a sabotat victoria meritată (atât din cauza orgoliului rănit de a fi depăşit, cât şi din dorinţa de promovare a superiorităţii ariene prin întreceri ne-sportive, cum era obiceiul nemţesc al perioadei), a reuşit să-l ducă dincolo de pragul nebuniei. Împreună cu prietenul său, Jules, Sean s-a gândit să-i joace o mică farsă neamţului, giumbuşluc care însă a mers cât se poate de prost şi s-a transformat într-un coşmar, revelând adevărata ocupaţie a lui Dierker, care, convins de faptul că irlandezul este de fapt un agent britanic şi încercând să-l facă să ciripească, îl torturează şi în final omoară pe Jules. Printr-un miracol (cum altfel?), Sean scapă din captivitate şi caută adăpost în Paris, unde este nevoit să ducă vestea groaznică părinţilor şi surorii lui Jules. Însă perioada în care eroul nostru a lipsit din oraş



Într-o viaţă anterioară, Sean a fost teleski.


Studiourile Pandemic s-au închis înainte să apuce să coloreze Saboteur.


Asociația Dezorientaților Cromatici Anonimi.



Manevra Heimlich (...fă-te că mori)



Unul dintre multele momente explozive ale jocului.

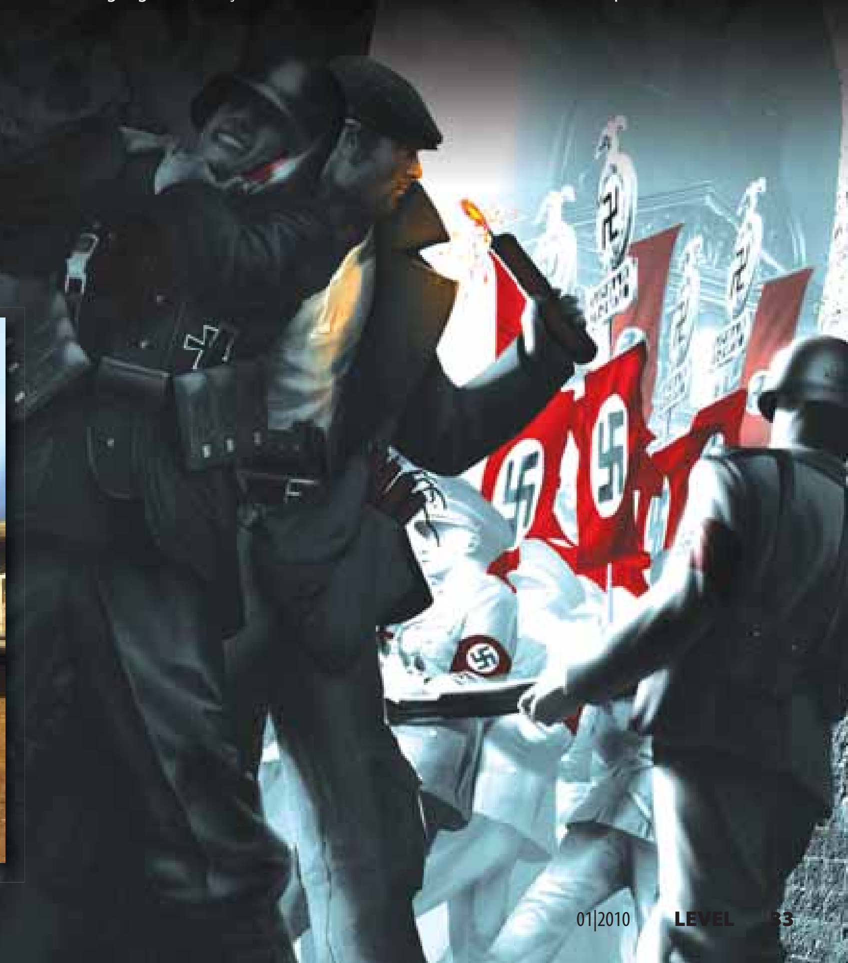
a coincis cu ocuparea lui de către naziști, așa că reîntoarcerea găsește locuitorii orașului maltratați în fel și chip, într-o stare de spirit deplorabilă, cu timide începuturi de acțiune ale Rezistenței. Întorcându-ne la prezentul începutului de joc (uau, ce mai concept), Luc reușește să-l facă pe Sean din vorbe, convingându-l să se alăture cauzei (deși dacă mă întrebați pe mine, Sean abia aștepta să frângă niște naziști, dar s-a lăsat greu, ca o fată mare) și să înceapă sabotarea sejurului turiștilor de război.

O plimbare prin Paris

Saboteur oferă o lume de joc deschisă (spuneți-i sandbox), după modelul brevetat de GTA, dar care, prin felul în care se joacă, o apucă într-o direcție fundamental diferită. Date fiind perioada istorică și atmosfera generală (pardon, genială), o comparație mai cinstită ar fi cea cu Mafia, un joc care, din punct de vedere, hai să-i zicem, cultural, se situează cu zece clase peste orice Grand Theft Auto (sau Marea Furătorie de Mașini, cum îi spunea un prieten primului joc din serie). Adică te plimbi liber pe străzile orașului, prin zona rurală înconjurătoare și prin câteva interioare, interacționând cu fauna locală. Poți desigur fura și conduce mașini, poți bate, călca și omorî locuitori nevinovați, însă jocul te îndeamnă, prin cadru, prin firul epic și prin misiuni, să faci cu predilecție „one thing, and one thing only: killing Nazis." Dacă motivele personale și personajul lui Sean nu-ți dau neapărat suficiente motive să vrei asta, un artificiu genial de joc o va face, cu siguranță. Bunăoară, ai la dispoziție o sintetizare la o scară mai mică a Parisului, nu neapărat precisă geografic, dar care face o treabă, zic eu, foarte bună, în a captura esența orașului francez, surprinzând cu o acuratețe satisfăcătoare atât simbolurile geografice, cât și arhitectura și principalele repere culturale și turistice (adică bordelurile. Glumesc. Pe jumătate). Sena, Île de la Cité, Turnul Eiffel, Luvrul, Arcul de Triumf, Champs-Élysées și multe altele. Însă frumosul oraș poate fi admirat inițial doar în alb-negru (sau mă rog, grayscale), într-o atmosferă sumbră ce reflectă deznădejdea francujilor ocupați. Micile oaze de culoare sunt alese inteligent: sângele, lumina gălbuie de la vreo fereastră, un stindard nazist roșu, o eșarfă albastră purtată de membrii Rezistenței și anumite interioare. Stă în puterea ta și a proaspeților tăi prieteni să aduceți o rază de speranță în inimile locuitorilor, fie prin distrugerea unor simboluri naziste, fie prin eliberarea unor obiective importante, fie prin asasinarea vreunui general sau prin zădărnicirea anumitor operațiuni inamice. De fiecare dată când reușești o astfel de performanță, un val de culoare invadează respectiva zonă, revitalizând-o cromatic, ceea ce nu înseamnă că ai eliberat-o, ci mai degrabă că ai insuflat speranță și i-ai inspirat la luptă pe francezii din împrejurimi, care vor fi puțin mai optimiști și dârji, dar și mai puțin pasivi și docili în fața abuzurilor naziste. De asemenea, e de remarcat că o zonă „colorată" devine mai aerisită ca patrule de stradă



SS...Sean





naziste, foarte frecvente în zonele „monocrome". E un concept foarte interesant, o licență poetică inspirată și totodată un factor motivațional deloc de neglijat pentru jucător. Dincolo de misiuni și obiective clare, pe hartă sunt presărate tot felul de turnuri de observație, puncte de control, cuiburi de mitralieră, stații radio, lumini de căutare, tancuri, boxe de propagandă și alte asemenea orori, păzite de soldați, care apar marcate ca obiective. Distrugerea lor aduce după sine o răsplată în moneda de schimb a jocului, și anume punctele de contrabandă, cu ajutorul cărora poți cumpăra de pe piața neagră arme, muniție, îmbunătățiri pentru acestea, hărți ale obiectivelor inamice și vehicule, care și ele se bucură de câteva posibilități de upgrade. Armele se cumpără o singură dată, după care le poți selecta de la oricare vânzător, în timp ce pe muniție dai bani. Dar, nu mai puțin important, având în vedere că pe durata misiunilor ai toate șansele să fii luat în vizor de armata cotropitoare, eliminarea acestor ținte opționale îți simplifică semnificativ fuga din calea acesteia, dar și abordarea obiectivelor pe care le capeți în sarcină.

Sean, un „jack of all trades"

Ca în orice sandbox care se respectă, gameplay-ul oferă numeroase dimensiuni. Dincolo de faptul că e priceput la meșterit și condus mașini (partea de condus e foarte distractivă), irlandezul nostru este un bun atlet, aspect evidențiat de planul vertical pe care se desfășoară jocul. Aproape orice clădire sau obiect pot fi escaladate, muchiile de care te poți apuca în ascensiune fiind indicate contextual printr-o strălucire argintie (da, inclusiv turnul Eiffel, fără a te ajuta de lifturi), iar diversele structuri și puncte strategice ale orașului sunt adesea unite de cabluri de telegraf, pe care Sean le poate traversa descendent, glisând în viteză, dar și invers, cu puțin mai mult efort pentru mușchi. Interesant este că planul de joc la nivelul acoperișurilor devine cu mult mai interesant decât ceea ce se întâmpla în primul Assassin's Creed. Jocul celor de la Ubisoft este sursa clară de inspirație pentru aspectul acesta, trădată prin mici omagii aduse de producători, care au introdus în joc un bolid de curse pe nume Altair și totodată au răsplătit escaladarea unor monumente înalte ale orașului cu o panoramă a zonei, care se rotește în jurul personajului central. Cu toate acestea, comparația inevitabilă nu este neapărat una care flatează Saboteur, în special fiindcă am văzut îmbunătățirile aduse de Assassin's Creed 2 și mai ales secțiunile de platforming din Uncharted 2, net superioare ca execuție. Să nu înțelegeți că Pandemic și-a bătut



Preview Stăpânul Belelelor: Cele Două Boom-uri





A fost Led Zeppelin cu piesa Stairway to Heaven.

joc de partea asta. Totul e perfect funcțional și chiar foarte distractiv, animațiile sunt simpatice și rezultatul unor acțiuni surprinde adesea în mod plăcut, însă finisajul rămâne unul muncitoresc, nu artistic, și rateurile ocazionale, nu tocmai frecvente, dar nici destul de rare cât să poată fi complet ignorate, arată asta din plin. Din fericire, jocul are multe alte planuri de desfășurare care compensează finisarea de altfel în general precară prin diversitate. Astfel, apare și o componentă de shooter la persoana a treia, cu sistem de cover și țintire precisă, asemănător cu cel din Uncharted 2 și din nou, perfect funcțional și uneori extrem de satisfăcător, însă teribil de nefinisat și greoi prin comparație. Panoplia de arme constă în pistoale cu și fără amortizor, revolvere, carabine cu și fără lunetă, puști de vânătoare, mitraliere și submitraliere (mulțumiri speciale producătorilor pentru SMG-ul Viper, silențios și spornic la împrăștiat moarte), lansatoare de muniție explozivă - folositoare și împotriva obiectivelor strategice, grenade și chiar un aruncător





Pasiunea lui Sean pentru motoare nu se extinde și asupra avioanelor.

de flăcări (plus un cuțit care apare în joc dacă introduci un cod bonus, furnizat la precomandă - dar care cred că poate fi aflat oricum, deși n-am încercat asta).

Inglorious Basterds

La cele de mai sus se adaugă arsenalul dedicat demolării, care constă, pe de o parte, în buchețele de dinamită cu fitil, pe care Sean le aprinde tacticos cu bricheta. Le poți plasa atât pe clădiri și segmente ale acestora, cât și pe vehicule, ba chiar le poți planta în interiorul mașinilor, în timp ce le conduci, pentru ca apoi să te năpustești către o structură inamică și să te arunci din mers,





OMUL DIN SPATELE PERSONAJULUI - IN MEMORIAM

Sean Devlin, protagonistul jocului, ale cărui fapte sunt inspirate din realitate. Sean este omagiul adus pilotului de curse și totodată agentului special William Charles Frederick Grover-Williams (înțeleg de ce i-au zis pe scurt W Williams), născut în 1903 la Paris, din tată englez, crescător de cai (putere, hehe) și mamă franțuzoaică. Pe durata Primului Război Mondial, s-a mutat cu familia la Monaco, unde s-a angajat ca șofer. Interesant este că originea irlandeză atribuită lui Sean de către Pandemic Studios, în varianta romanțată a isprăvilor omului real, provine de la Sir William Orpen, un artist irlandez al cărui șofer personal a fost Will începând cu 1919, când a revenit în Franța. La fel de interesant este că între Grover-Williams și concubina artistului Orpen, Yvonne Aupicq a înflorit o prietenie de durată, care s-a concretizat în iubire și apoi în căsătorie, după prăbușirea relației ei cu Orpen. În timp, Grover-Williams a reușit să ajungă în liga întâi a curselor de automobile, participând la și câștigând raliuri și Grand Prix-uri, de fiecare dată la volanul unui Bugatti (de unde originea italiană a lui Vittore, care este ca un tată pentru Sean). În 1929, pilotând un Bugatti 35B, Will câștigă ediția inaugurală a Grand Prix-ului de la Monaco în fața favoritului, marele pilot german Rudolf Caracciola și al sau Merțan (inspirație pentru flashback-ul din prima parte a jocului - însă trebuie să știți că Rudolf, din care este inspirat antagonistul Dierker, n-a făcut parte din partidul nazist și nici n-a susținut în vreun fel „cauza" ariană și ororile comise de nemți în marea conflagrație). Trecând la Will, la izbucnirea WW II, acesta s-a retras în Marea Britanie și s-a alăturat Royal Army Service Corps, fiind recrutat mulțumită fluenței în engleză și franceză în SOE (Special Operations Executive) și pus să sprijine Rezistența Franceză, organizând și coordonând rețeaua Chestnut și formând celule de sabotaj.

Arestat în august 1943 de către Departamentul de Securitate Nazist, a fost deportat la Berlin, iar cele din urmă luni de viață și le-a petrecut în lagărul de concentrare Sachsenhausen, înainte să fie executat, în primăvara lui '45.







Île de la Cité și Notre Dame.


Înainte să jucați Saboteur, îmbrăcați mănușile cu șmirghel.

evitând să faci parte integrantă din spectacolul de artificii implicit. Ai și opțiunea de a face un cordon de dinamită, plasând mai multe pachete la distanțe apropiate și anulând cu X tentativa lui Sean de a le aprinde fitilul din prima. Evident, nici nu ești obligat să le aprinzi, în condițiile în care poți să le împuști de la o distanță sigură. Apoi, mai avem RDX (Remote Detonated Explosive), care face ravagii chiar mai mari decât dinamita (mai ales după upgrade-ul la Super RDX). În cazul lui, poți plasa rapid într-o zonă câte încărcături poftești, pentru a te îndepărta apoi și a le detona de la distanță, atâta timp cât acestea se mai află în raza de acoperire a transmițătorului (wireless, frate). Nu în ultimul rând, pentru o anumită misiune și pentru maniacii cărora le place să arunce absolut totul în aer, jocul oferă un set de bombițe care pot fi plasate în puncte-cheie pe și sub poduri, pentru a segmenta calea ferată atât de îndrăgită de mașina de luptă nemțească. Dacă asta nu era destul, să știți că puteți opera și armele vehiculelor ușoare și ale tancurilor, dar și mitralierele grele și antiaerienele (preferatele mele) pentru a-i ține la respect pe zvăsticoși. Așa că aveți cu ce să vă jucați.

În plus, Sean are un pumn de fier și, pe lângă păliturile obișnuite (blocabile) și cele puternice (picioare-n vintre și pumni din fundul grădinii), poate apuca de guler „interlocutorii" pentru a le căra pumni în nas și capete-n gură, dar și pentru a-i arunca (preferabil dintr-un turn situat la 200 de metri deasupra solului).

Din păcate, nici partea de meleu nu e lipsită de probleme (funcțional și adesea amuzant cred că sunt cuvintele de ordine în articolul ăsta), de la reacțiile uneori greoaie ale personajului până la lipsa unui Lock On, care de mai multe ori și perfect vizibil într-o încăierare masivă dintr-un bar, la începutul jocului, te face să-ți miruiești cu păliturі și aliații, involuntar.

De ce n-au putut să adopte stilul Uncharted 2 sau Arkham Asylum, nu pricep, în afara argumentului că n-au mai avut vreme să-l bibilească, fiind împinși probabil să arunce jocul pe piață până de sărbători, pentru ca cei de la EA să poată închide definitiv studiourile Pandemic și să-și savureze potolul de Crăciun în tihnă, în timp proaspeții șomeri vor boschetări cu CV-uri prin alte părți. Iar jocul este plin de dovezi, dintre care cea mai evidentă este eroina negativă nazistă, construită meticulos, dar care dispare fără urmă și explicații din poveste. Nu asta trebuia să fie varianta finală, finisată și nici conținutul planificat n-a apucat să fie implementat integral. Asta-i viața, astea-s zdrențele de distribuitori, cărora le dedic vădit peiorativ intertitlul de mai sus.



Pretene, te ajut cu sinuciderea aia?

Red Alert

La prima mișcare suspectă, fie că scoți o armă la vedere, fie că ești văzut escaladând clădiri, încalci zone interzise, te iei la bătaie cu naziști, ești văzut plantând explozibili, aruncând chestii în aer, fie că ești surprins într-o zonă de suspiciune, gradul de alertă al nemților, indicat printr-o bară circulară, crește treptat sau, după caz, se umple instantaneu, iar aceștia încearcă să sufle-n fluier, dând alarma și năvălesc pe tine întocmai ca forțele legii din GTA sau Mafia. Agravarea faptelor printr-un măcel însoțit de spectacole de artificii și ropote de mitralieră din partea ta aduce cu sine creșterea nivelului de alarmă până la gradul cinci, unde apar deja ditamai tancurile și zeppelinurile, la care se adaugă mereu forțele staționate permanent lângă obiectivele strategice pe care încă nu le-ai distrus, turnurile cu lunetiști, punctele de trecere bine păzite și alte feluri de impedimente majore în calea unui fugar de bună credință. N-ai garaje, precum în GTA sau Mafia, în schimb, poți scăpa de urmăritori fie ieșind din raza de alertă (proporțională cu gradul), fie utilizând un pisoar public, ascunzându-te într-un adăpost (de la chepenguri plasate pe acoperișuri, hambare, mici depozite și pivnițe până la bordeluri - unde personajul se și detensionează asistat), anulând alarma de la un comutator (dacă e cazul) sau chiar sărutându-te cu vreo franțuzoaică dornică să-ți dea o pereche de buze de ajutor și făcându-te că plouă. Cheia este să nu fii văzut taman în timp ce faci chestiile astea. Pentru a scăpa mai ușor, dacă ai ocazia, mai poți omorî „pe curat" un neamț (adică în bătaie, fără arme), pentru ca apoi să-i împrumuți uniforma (din nou, nu cumva să fii văzut în timp ce te schimbi), care te ajută să treci pe sub nasul celor care te caută pentru a ieși din raza de căutare sau a întreprinde oricare dintre acțiunile enumerate mai sus. Ceea ce ne aduce la componenta stealth.



Când arată bine... arată bine!


Elle est shy, oui?


Auz enorm și văz monstruos.



Odă pentru Demolatorul de poduri.

Esență de Death to Spies

Partea de furișat și deghizat, prezentă și binevenită, se inspiră din seriile Hitman și Death to Spies. Poți să te strecori în spatele unui inamic și să-i dai stingerea în liniște (funcționează bine și pumnii, atâta vreme cât nu ești văzut decât de victimă și respectiva nu apucă să dea alarma, deși există riscul să riposteze, amețindu-te cu o scatoalcă zdravănă și punându-te pe jos, timp în care-și anunță și camarazii). În cazul în care cineva te vede, apare un indicator sub forma unui semn de exclamare, care se îngălbenește dacă respectivul devine suspicios și devine roșu când acesta trece în stare de alertă. Dacă-ți iese schema, poți să porți uniforma confiscată, căpătând acces automat la zonele interzise civililor pentru a sabota tot ce-ți poftește inima. Însă există un catch: în funcție de cum te deplasezi, în jurul tău apare un cerc punctat, restrâns sau mai larg. Dacă, în timp ce ești deghizat, folosești butonul de furișat, personajul va merge lent, imitând comportamentul nemților, iar cerculețul va fi foarte strâns și inamicii vor începe să devină suspicioși doar dacă te aventurezi la mai puțin de un metru sau doi de ei. Dacă, în schimb, fugi, diametrul crește și lumea devine interesată și bănuitoare în privința ta, pentru ca sprintul, cățăratul aiurea (pe altceva decât pe scări), cafteala și plasarea de explozibili să genereze cea mai mare rază care te poate trăda. În zonele de suspiciune, marcate pe minimap cu galben, trebuie să ai mare grijă ce faci și să te ții, pe cât posibil, departe de văzul inamicilor. Aceste zone apar fie în jurul generalilor naziști sau al agenților Gestapo, foarte paranoici din fire, fie în puncte strategice cruciale sau la locul unui sabotaj, al unei crime sau în zona în care s-au auzit explozii și focuri de armă. În teorie, totul e bine, însă principala problemă este că paranoia nemților crește extraordinar de repede (proporțional și cu gradul de dubioșenie al acțiunii pe care-o faci) și scade ceva mai greu. Trecând peste asta, a doua problemă v-o clarific printr-un exemplu: să zicem că ești nevoit să treci printre două gărzi, la distanță mică una de cealaltă. Bara de suspiciune crește la 75%, însă tu reușești să treci de ei, iar paranoia începe să scadă treptat. Deși respectivii nu te mai văd, dai nas în nas cu un al treilea, care apare de după colț, caz în care bara de paranoia se umple aproape instantaneu și individul trece direct în stare de alertă. Cu toate că 75% din suspiciuni nu-i aparțineau, ca să zic așa. Mai mult, dacă alergi pe stradă în uniformă, te poți trezi cu o alarmă de toată frumusețea și urmărit de gloanțe, chestie provocată de faptul că suficienți inamici te-au văzut... sprintând în uniformă. Altfel spus, e foarte ușor, mult prea ușor să te dai de gol în moduri stupide și neverosimile, încât de multe ori începi să eviți uniformele, apelând la ele doar când ești dispus să traversezi lent ca melcul un sector interzis și plin de soldați, pentru a sabota în voie obiectivele din zonă sau





Imaginile statice nu fac dreptate jocului.

pentru a scăpa, temporar, de urmăritori, aşa cum descriam mai devreme. Din nou, o componentă foarte binevenită şi interesantă, dar executată mediocru (hai, puţin peste) şi nefinisată.

Rapsodia distrugerii

Dincolo de considerentele stricte de gameplay, jocul oferă o serie de misiuni principale, de storyline, marcate cu galben pe harta de joc, însoţite de o porţie consistentă de misiuni secundare. Obiectivele variază de la cele de sabotaj sau asasinat, predominante, la sarcini de asalt, apărare, contactare a unor persoane, până la treburi aparent simple de transport şi mici trivialităţi, multe presărate însă cu diversiuni şi răsturnări neaşteptate de situaţie. Nu lipsesc nici cursele de maşini, foarte reuşite, dacă mă întrebaţi, însă cam puţine la număr, aş zice. Una peste alta, unele se dovedesc foarte spectaculoase şi incitante (sunt remarcabile şi foarte reuşite misiunile mai stealth - dacă reuşiţi - din cimitir, din catacombele pariziene şi una care te face să traversezi un dirijabil în flăcări), în timp ce altele, fie prin designul lor mai slăbuţ, fie din vina unor bug-uri aleatoare, te lasă perplex. Pe măsură ce avansezi în joc, faci rost de acte pentru a trece de puncte de control care oferă acces la noi zone din oraş (prin care te puteai plimba şi fără ele, însă ocolind şi uneori cu mari eforturi). Mai mult, producătorii au avut inspiraţia să introducă un sistem de perk-uri, care îţi oferă acces la noi atacuri melee şi stealth, arme şi vehicule, dar şi abilităţi speciale. De exemplu, atacul Finger of Death îţi permite să omori un adversar prin simpla atingere. Însă acesta nu moare imediat, ci pică lat după câteva momente, suficiente cât să te poţi strecura în afara viitoarei zone de suspiciune. Un altul, şi mai bun, îţi dă acces la Sucker Punch, cu ajutorul căruia poţi pune jos adversarul dintr-o lovitură, din faţă şi fără a te strecura. La un moment dat, poţi chema o maşină pentru a scăpa din bucluc, tipul acestuia diferind de la o zonă la alta şi putând fi selectat de la fiecare garaj în parte, în limita vehiculelor deblocate/colecţionate. În varianta îmbunătăţită, din aceasta coboară şi un vânzător care te reaprovizionează cu arme. O altă abilitate este cea de a chema în sprijin un grup de luptători din Rezistenţă, al cărui număr, sănătate şi echipament pot fi îmbunătăţite contra cost, la vânzători de arme. Pentru a obţine aceste beneficii însă, trebuie să munceşti la îndeplinirea cerinţelor de acordare, în mod similar cu medaliile din King's Bounty: Armored Princess sau cu achievement-urile cu beneficii din alte jocuri. Cu alte cuvinte, ai destule motive atât pentru avansarea în poveste, cât şi pentru executarea unor acţiuni arbitrare şi anihilarea puhoiului de instalaţii sabotabile.

Mai presus de orice, Saboteur este un joc amuzant. E haios să conduci maşinile, să le colecţionezi, muzica adaptată (dar nu neapărat fidelă istoric) perioadei şi zgomotele ambientale ajută mult atmosfera, iar căsăpirea naziştilor, demolarea obiectivelor şi urmăririle dau, pur şi simplu, dependenţă. Cu atât mai mult când reuşeşti să faci ceea ce ţi-ai propus nevăzut. E la fel de frumos să explorezi oraşul şi împrejurimile sale, construite cu multă dragoste şi dedicare de echipa de la Pandemic. În zonele rurale, mai aerisite, sabotarea este la ea acasă, fiindcă zona deschisă, numărul mai redus de trupe naziste şi relativa izolare a obiectivelor îţi permit să fii foarte eficient, să te strecori mai uşor şi să speli putina rapid. În plus, arată foarte bine, iar vacile explodează. Da, avem şi easter eggs, de toate felurile. Dar şi minigame-uri. Unul implică vânătoarea de raţe, pe puncte, în stilul clasic al aristocraţiei cu ciotganuri în dotare, altul este un fel de darts, pe care trebuie să le arunci într-o roată şi să nimereşti zone de puncte sau de jackpot pentru a câştiga contrabandă sau premii în arme şi chiar maşini. Nu lipsesc şi multiple numere de dans erotic, foarte reuşite, vreau să vă spun. Gagicile arată foarte mişto, mai ales faţă de alte jocuri cu tentative similare, coregrafia e bună şi pe PC opţiunea pentru nuditate parţială este activabilă via meniu (în timp ce pe console vine sub formă


Asta-i pentru tata!



Efectul de colorare în acţiune.



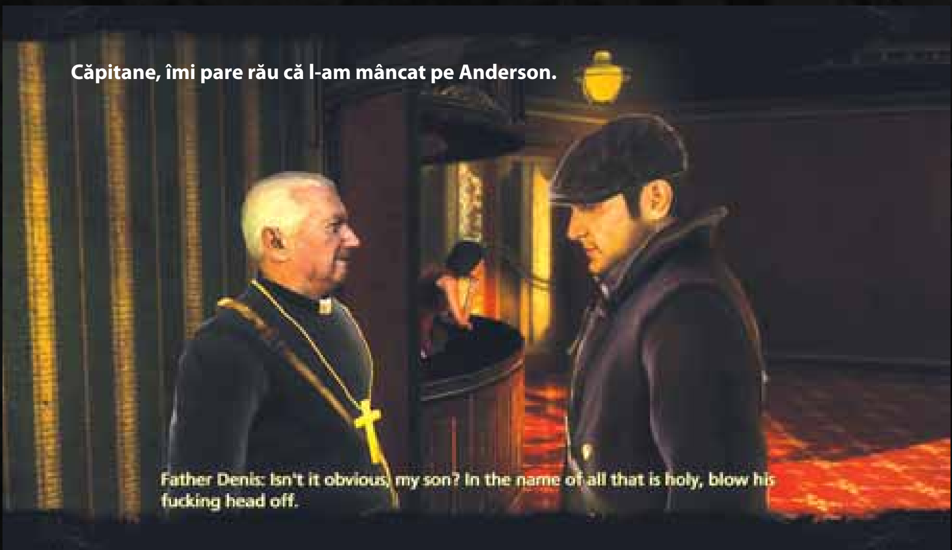


de DLC, hehe), așa că veți vedea destule perechi simpatice de țâțe. Avem de-a face cu unul dintre cele mai variate jocuri ca gameplay, iar totalitatea elementelor dă un cocktail unic, foarte frumos, condimentat de efectul „greva culorilor", cum îl numea un om simpatic de peste mări și țări. Dar în mod ironic, numele îi conferă o predestinare tristă.

Sabotorul sabotat

Din păcate, avem de-a face cu un joc cu un potențial enorm, subminat atât de câteva concepte greșite sau greșit implementate în joc, cât și de o lipsă generală de finisare și lustru. Ansamblul audiovizual al jocului și gameplay-ul reușesc de multe ori să creeze un sentiment plăcut, aparte, pe alocuri genial, care te ține lipit de el, însă luate individual la bani mărunți, componentele scârțâie rău. Grafica este tehnic vorbind prăfuită, bântuie un efect de profunzime de câmp (DOF) cel puțin dubios și inestetic, deși distanța de desenare e mare, iar paleta caldă de culori care dă viață zonelor rurale devine obositoare și este uneori ca nuca-n perete în multe zone din oraș (mda, orașul arată mai bine alb-negru cu sublinierile cromatice, fiindcă efectul maschează... defecte). Mecanica de gameplay, deși funcționează, se află departe de ce numim în ziua de azi Feng Shui gameristic. Pornind de la faptul că uneori nu poți selecta naibii acțiunea contextuală dorită dacă de exemplu ai o mașină lângă un vânzător și continuând cu armata de bug-uri care invadează jocul, de la rateuri de collision detection până la sistemul greoi și imprecis de cafteală și pac-pac, gafe majore ale AI-ului de ambele părți (rezultate de multe ori în situații extrem de amuzante, dar uneori și în crize de nervi ale subsemnatului), la care se adaugă stângăciile în dezvoltarea poveștii (deși filmulețele intermediare sunt, în mare, acceptabile și unele chiar reușite, personajele nu sunt nici pe departe atât de convingătoare pe cât ar trebui, nici măcar într-o manieră exagerată, tarantinească - pe mine au reușit totuși să mă cucerească, prin aportul propriei imaginații), faptul că suprafața de joc oferită nu este nici pe departe exploatată pe deplin (și cucu DLC-uri, cel mult un patch-două) și finalul abrupt, precedat de o misiune interesantă, dar mult prea ușoară, alături de sistemul adesea tâmpițel de stealth, Saboteur oscilează adesea între stadiile Alpha, Final Beta și Tinichea placat cu un strat subțire de Gold. Este păcat că povestea jocului pare pur și simplu scurtată cu foarfeca (dovadă stau numeroasele locuri interesante de pe hartă, rămase neexploatate) și că aspectul ororilor ocupației a fost pus în plan secund față de motivele personale ale lui Sean. Mare păcat, fiindcă misiunile în care ai contact cu acestea sunt memorabile. Mă simt obligat să menționez că nu am întâlnit nimic atât de grav încât să-mi facă entuziasmul flasc sau să mă tenteze să-l las din mână pe parcursul celor mai bine de treizeci de ore de joc efectiv (misiunile completate 100%, obiectivele secundare distruse în proporție de 33%), iar varietatea și feeling-ul au reușit să compenseze pe deplin stângăciile evidente și pe alocuri înfiorătoare, precum și interfața pe alocuri lipsită de ergonomie. Asta și faptul că jocul reușește de mai multe ori să te dezorienteze prin secțiunile de ajutor decât să te informeze (mai afli câte ceva din jurnal, în schimb nu vă încredeți în GPS, vai steaua lui, care m-a trimis direct la un punct de control nazist în timp ce încercam s-o șterg englezește dintr-o zonă fierbinte cu trei lideri ai rezistenței; și degeaba am avut actele necesare). AVERTISMENT IMPORTANT: utilizatorii de plăci video ATI s-au plâns că jocul are mari probleme cu acestea, în multe cazuri nefiind jucabil. Însă așa nefinisat și neîmplinit cum este Saboteur, credeți-mă că nu regret nicio secundă petrecută în compania lui. Ar fi mai sigur să nu săriți pe el până la un patch care să rezolve măcar cele mai arzătoare probleme, poate chiar să așteptați o ieftinire masivă, care este foarte probabil să vină rapid, în special pe Steam și alte platforme de distribuție digitală. Mulțumesc, Pandemic. Electronic Arts, să vă ia dracu!

■ **Caleb**



Căpitane, îmi pare rău că l-am mâncat pe Anderson.

alternativa



MAFIA - THE CITY OF LOST HEAVEN

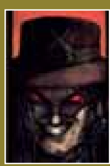
Un joc cu mafioți plin de stil, creionat frumos pe vremea Prohibiției, cu mare libertate de mișcare, dar și cu o poveste grozavă, memorabilă și niște personaje strașnice. Dacă nu l-ați încercat la vremea lui, ar trebui să-l butonați măcar acum.

**LEVEL OCTOMBRIE 2002*

BUNE:
- în ansamblul său, unic, memorabil, de jucat, însuflețit
- potențial enorm, licență poetică frumoasă legată de cromatică
- se vede câtă dragoste au investit cei de la Pandemic în el

RELE:
- finisaje muncitorești, grăbite, multe bug-uri și câteva defecte de concepție
- cerințe de sistem cam mari, probleme majore cu plăcile ATI
- incomplet, departe de a fi exploatat pe deplin

CONCLUZIE:



Încă un o premisă de joc excelentă rezultată într-un titlu captivant, dar care rareori depășește granițele funcționalului. Este incomplet, nefinisat, plin de bug-uri, cusut în grabă și aruncat pe piață cel mai probabil sub lătratul celor de la EA, grăbiți să pună lacăt studioului Pandemic. Nici nu pot să vă explic cât este de păcat. Dar pot în schimb să vă îndemn să-l jucați, dacă sunteți deschiși să treceți cu vederea problemele și să vedeți sufletul din spatele jocului.

8,4

GRAFICĂ	08
SUNET	09
GAMEPLAY	08
MULTIPLAYER	--
STORYLINE	07
IMPRESIE	10



Gen Action/Adventure **Producător** Pandemic Studios **Distribuitor** EA
ON-LINE www.pandemicstudios.com/thesaboteur

CERINȚE MINIME: **Procesor** Dual Core 3 GHz **Memorie** 1GB RAM
Accelerare 3D GeForce 7800GTX / ATI Radeon HD 2600 Pro 256 MB



Shhh....I'm Hunting Wabbits



MODERN WARFARE 2

Modem warfare

Este cunoscut faptul că versiunea pentru console a celui de-al doilea titlu din serie se vinde incomparabil mai bine la raft decât cea pentru PC, de unde rezultă că distribuitorul își poate permite liniștit să nu te mai bage în seamă dacă nu faci parte din publicul său țintă. Este un risc pe care trebuie să ți-l asumi în ziua de azi, când Call of Duty: Modern Warfare 2 costă 60 de dolari la raft și 60 de euro pe Steam, deci este un joc foarte scump. Iar ca să te descurajeze parcă și mai mult, Activision a decis că n-ar fi o idee tocmai rea să spună adio serverelor dedicate și suportului pentru mod-uri. De fapt, jocul a fost pur și simplu portat de pe consolă și nu invers, cum ar fi fost de așteptat de la o franciză fidelă până nu demult platformei care a consacrat-o. Fără nici cea mai mică opțiune în plus, avantajul pe care versiunea pentru PC îl are este doar unul – suportul pentru maus și tastatură. Să-și fi pierdut Infinity Ward interesul pentru PC aproape complet?

Aici, peste tot și nicăieri

Evenimentele din Call of Duty: Modern Warfare 2 se petrec la cinci ani distanță de carnagiul din Modern Warfare. Soap a devenit liderul unității Task Force 141, înlocuindu-l pe căpitanul Price, în timp ce americanii se confruntă cu probleme din ce în ce mai mari – ultranaționaliștii dețin acum controlul total asupra Rusiei, în ciuda eforturilor întreprinse de SAS pentru a le împiedica ascensiunea, iar Makarov își poate pune mult mai liniștit planul diabolic în aplicare. În cele din urmă, războiul cu Statele Unite devine o certitudine, în vreme ce Task Force 141 se grăbește să intervină ca să-l împiedice.



Uite așa economisești gloanțe



Feerie pe gheață

Jocul începe cu un scurt test de îndemânare în urma căruia eroul nostru staționat în Afganistan, adică tu, va putea opta pentru un anumit grad de dificultate. Prima misiune vine rapid și îți face cunoștință cu intensitatea fără precedent a misiunilor de luptă din Modern Warfare 2. Vizual și auditiv, războiul în cea mai agresivă formă îți ia cu asalt simțurile din toate direcțiile. Următorul nivel este complet diferit – în loc de nisip și praf avem parte de zăpadă, o escaladare pe un perete de gheață și o misiune de recunoaștere, o veritabilă oază de liniște și cel mai atractiv nivel din punct de vedere vizual. Condițiile atmosferice sunt propice infiltrării în baza inamicului, viscolul și fulgii de zăpadă ușurându-ți misiunea într-un mod cât se poate de natural. În aceste condiții, ai timp berechet să-ți planifici atent fiecare acțiune și să caști gura la frumusețea de armă cu snezori termici pe care o ții în brațe. Din nefericire, misiunea se termină destul de repede cu o confruntare explozivă și o fugă deloc rușinoasă la bordul unui skijet care m-a ajutat să ajung cât ai bate din palme în punctul de extracție. Cursa în sine nu este, însă, una deosebită, chiar exagerată din punct de vedere al gameplay-ului. Skijet-ul nu pare a avea greutate, viteza pe care o poate atinge este fantastică, copacii nu reprezintă un real obstacol, iar inamicii care îți ies în întâmpinare pe propriile lor skijeturi cad ca muștele, deși logica îți spune că la felul în care țintești nu prea ai avea șanse să-i nimerești.

Brusc, urmează momentul în care ești întrebat dacă vrei să joci următorul nivel sau să-l sari, cu posibilitatea de a urmări o secvență video în

schimb. Ce mă, adică am ratat extracția, iar acum trebuie să mă bat la pielea goală cu urșii? Normal că vrei să-l joci, doar ai dat o grămadă de bani și ești om în toată firea. Cât de deranjantă și dezgustătoare trebuie să fie misiunea ca să mă îngrozească? Așa că am apăsat pe DA și am aflat că sunt pe cale să particip, sub acoperire, la un atac terorist. Păi... și urșii? În orice caz, ușa liftului în care mă aflu se deschide, iar liderul grupului, Makarov, ne amintește tuturor că nu avem voie să vorbim în limba


Marş funebru


Gata, şefu, fără rusă. Dacă vrei pot şi în japoneză

rusă. Da, chestia asta în mod sigur o uitasem. Trec de ușa liftului și mă trezesc într-un aeroport rusesc, plin cu oameni care își așteaptă îmbarcarea. Apoi, ca la un semnal, Makarov și ai lui deschid focul asupra mulțimii, care începe să urle și să alerge aiurea, călcându-se în picioare. Polițiștii ne amenință cu niște pocnitori și mor repede. Sunt puțini, iar noi avem arme automate. Ne deplasăm încet, ca la plimbare; „scenariul" nu mă lasă să alerg sau să-l ucid pe Makarov. Stupid. Din curiozitate încep și eu să trag în mulțime. Acum totul pare și mai fals, lipsit de sens și greu de digerat. Mai grav este că situația începe să ne amuze și, strânși în fața monitorului, facem glume pe seama civililor. În timp ce le curm răniților suferința observăm, surprinși, că sunt doar bărbați și femei în aeroport. Ei, asta-i bună. Au ținut morțiș să șocheze și totuși le-a fost frică să meargă până la capăt! În fine, lichidăm ca la circ tot ce mișcă prin aeroport, iar când ieșim pe pistă ne întâmpină o mână de polițiști echipați cu scuturi. Nu văd niciun lunetist, iar cei care ne ies în cale cad ca scândurile. Proști polițiști mai au și rușii ăștia. Din nou, îmi zic că trebuie să fie și lunetiști pe undeva, faimoșii Specnaz. Cine știe, poate ne așteaptă la ieșire. Însă n-am apucat să aflu: chiar înainte de final, Makarov îmi trage un glonț în diblă și aflu că-mi cunoștea identitatea și mă lasă în urmă, sigur de faptul că Rusia va arunca întreaga vină în cârca guvernului american. Aha. Ha... haha.

Afacerea Aeroportul te lasă cu un gust amar în cerul gurii și sentimente contradictorii. Mi-e greață când mă gândesc că Infinity Ward și Activision au introdus acest nivel în joc doar ca să șocheze în mod gratuit și să provoace controverse, pentru că misiunea în sine nu are de fapt nici o premisă, pornește de la zero. Pe moment chiar am crezut că jocul a sărit brusc peste câteva niveluri, probabil datorită unui bug, nicidecum că ar fi doar un mod grotesc de a crea publicitate și discuții aprinse pe marginea jocului. Prin urmare, da, aș fi preferat ca acest nivel să nu existe. Cel puțin nu în forma sa actuală.

Imadiat, urmează o cursă cu obstacole printr-un cartier rău famat din Rio, în căutarea traficantului de droguri care i-a vândut lui Makarov armele utilizate în masacru. Puțin ciudat, când te gândești că poți să cumperi de pe piața rusească aproape orice tip de armă vrei. Și unde este modernismul trâmbițat în titlu, când am senzația că alerg după niște boschetari înarmați cu puști AK-47, ce se respawn-ează la infinit dacă nu mă clintesc din loc? Veșnicul artificiu tehnic care te obligă să fii mereu în mișcare nu prea îți lasă timp de respiro. Misiunea este scurtă și se termină cu un scurt pasaj în care Infinity Ward justifică tortura, iar eu am ieșit din joc cu gândul de a-l relua mai târziu. Mai știi, poate o să fiu chiar eu cel care prinde electrozii de sfârcurile nefericitului.


Scenariul l-a vrut împrăştiat pe bord

Mai târziu, să vezi minune! Noua misiune începe brusc pe o stradă din Pittsburgh, SUA, și aflu cu surprindere că am misiunea de a recuceri străzile din mâinile armatei rusești. Ce zice? Ale cui? Măi să fie, se pare că în timp ce dormeam s–a inventat teleportarea în grupuri de câte o mie, cu tot cu tancuri și avioane, căci numai așa îmi pot explica cum de au ajuns rușii atât de repede în inima Statelor Unite. Păi bine, măi, dar cum rămâne cu Rio?

Așadar, scenariul nu numai că este cusut cu ață albă, ci și extrem de subțire, acțiunea sărind brusc de la o extremă la alta, evoluția evenimentelor fiind atât de rapidă și de forțată, încât este greu să te asociezi cu eroul pe care îl interpretezi la un moment dat. Într-un joc ce poate fi terminat în doar 4 ore, poate chiar mai puțin, nu ai deloc prea mult timp.

The Good, The Bad and The Ugly

Ca gameplay, în schimb, Modern Warfare 2 este excelent. Este o cursă nebună plină de adrenalină în care orice fracțiune de scundă contează în luarea decizii-



Justificarea torturii sau sado-masochism?



Love is in the air...

lor. Armele se comportă veridic, mecanica de joc este aproape perfectă, iar arsenalul suficient de stufos pentru a face pe placul oricărui fan al genului. La un moment dat ţi se pune la dispoziţie o dronă ce poate fi controlată de la distanţă, rachetele lansate cu ajutorul ei provocând pagube însemnate în rândul inamicului, iar spre finalul campaniei poţi folosi chiar şi un scut pentru a te apăra de gloanţe şi izbi cu violenţă adversarul.



A fost nevoie de-o rachetă ca să mă oprească. Atât de bun sunt

Cum spuneam, însă, campania solo este extrem de scurtă. Tocmai de aceea vă recomand să profitaţi la maximum de SpecOps, un mod de joc care ne permite să jucăm solo sau în cooperativ pe o serie de hărţi extrase din campanie. Ia-ţi un prieten, înarmează-te până-n dinţi şi pregătiţi-vă să supravieţuiţi unei serii de atacuri în valuri ale infanteriştilor ruşi. În unele cazuri trebuie să termini misiunea într-un anumit interval de timp, iar pe măsură ce câştigi confruntări, ţi se oferă accesul la hărţi noi. SpecOps este un mod de joc distractiv şi longeviv, spre deosebire de campania principală, foarte scurtă, derutantă şi extrem de serioasă.
Totuşi, nu poţi juca SpecOps chiar cu oricine. Trebuie să ai neapărat un prieten care deţine jocul şi este dispus să-ţi accepte invitaţia în echipă.

Componenta principală a jocului rămâne, totuşi, multiplayer-ul. Practic, este singurul motiv pentru care ai cheltui o grămadă de bani pe Modern Warfare 2. Gândiţi-vă la bunătăţile din COD4 şi înmulţiţi cu 4. Noi moduri de joc, hărţi (mai mult sau mai puţin balansate), perk-uri, abilităţi principale şi secundare, iar lista ar putea continua. Una dintre abilităţi, de exemplu, îţi permite să „furi" tot arsenalul jucătorului care tocmai te-a ucis, iar la un anumit unmăr de kill-uri consecutive poţi chema chiar şi o dronă în ajutor.

Paradoxal, însă, nu putem juca Modern Warfare în LAN. Ciudat este că în cazul versiunii pentru Xbox 360 acest lucru este posibil. Mai mult, Infinity ward a portat până şi sistemul de matchmaking specific până acum doar consolelor, spunând adio serverelor dedicate şi suportului pentru mod-uri, iar ca să fie tabloul complet, limita maximă de jucători pe o hartă este de 18, în condiţiile în care unele hărţi ar suporta lejer mai mulţi. Iar când nu poţi controla ce se întâmplă pe un server, riscul să dai peste o grămadă de trişori este incredibil de mare. Aşadar, mare atenţie cu cine vă înhăitaţi.

Prin urmare...

Versiunea pentru PC a jocului nu este mai bună decât cea dedicată consolelor. Ba dimpotrivă, Infinity Ward a eliminat tot ceea e iubesc fanii FPS-urilor în cazul soluţiilor pentru PC, în speţă suportul pentru servere dedicate şi mod-uri, oferind în schimb un sistem de matchmaking greoi, chiar exasperant în primă fază. Nu de puţine ori am admirat minute întregi meniul jocului, atât cât să decidă cu cine trebuie să joc, cine va fi următoarea gazdă etc. Închipuiţi-vă că jucătorul gazdă se supără şi iese din joc. Mi s-a întâmplat. În acel moment distracţia încetează, te trezeşti din nou cu meniul jocului în faţă şi aştepţi să găsească o nouă gazdă. Încet, mare parte dintre probleme au început să se rezolve.

Mai curios este că Infinity Ward a început producţia cu Call of Duty, un joc dezvoltat în exclusivitate pentru PC, iar acum asistăm la o schimbare de direcţie în detrimentul platformei care i-a ajutat să crească. Sunt multe lucruri bune în Modern Warfare 2, însă campania solo aberantă, lipsa serverelor dedicate, a mod-urilor şi preţul mare nu prea îl recomandă. Într-un fel, multiplayer-ul merită (mă refer la experienţa de joc), cu tot cu controversatul sistem de matchmaking introdus parcă pentru a le uşura viaţa ameţiţilor, dar cu condiţia să aşteptaţi o ieftinire.

■ KiMO



alternativa



UNREAL TOURNAMENT 3

Epic Games este exemplul perfect de producător dedicat cu trup şi suflet comunităţii. Unreal Tournament 3 este distractiv, simplu şi complex în acelaşi timp, mult mai ieftin, iar o mulţime dintre mod-urile create pentru el au darul de a te convinge să te întorci mereu înapoi. Sunt mod-uri cu adevărat profesioniste, ce pot schimba complet mecanica de joc, improspătând reţeta şi transformând în mod repetat UT3 într-o experienţă nouă.
*LEVEL FEBRUARIE 2008

BUNE:
- SpecOps
- gameplay alert
- multe moduri de joc în multi

RELE:
- campanie scriptată la sânge, scurtă şi aberantă
- scenariu sec
- lipsa suportului pentru servere dedicate şi mod-uri
- matchmaking de consolă

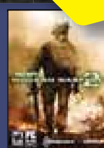
CONCLUZIE:



Produsul final nu justifică hype-ul imens ce i-a precedat lansarea şi nici încasările uriaşe de peste 3 miliarde de dolari! Dacă Modern Warfare 2 ar fi fost lansat sub alt nume, probabil că i-am fi iertat multe, însă ca urmaş al unuia dintre cele mai costumizabile experienţe multiplayer din istorie, lipsa opţiunilor cu care nu demult a rupt gura târgului este dezamăgitoare.

7,5

GRAFICĂ	09
SUNET	09
GAMEPLAY	09
MULTIPLAYER	08
STORYLINE	04
IMPRESIE	06



Gen FPS **Producător** Infinity Ward **Distribuitor** Activision **Ofertant** GameShop.ro
ON-LINE www.modernwarfare2.com

CERINŢE MINIME: **Procesor** P4 3.2 GHz / AMD Athlon 64 3200+
Memorie 1GB RAM **Accelerare 3D** 256 MB VRAM

Going Where No Router Has Gone Before



WIRELESS by D-Link | N

GIGABIT STORAGE ROUTER

Your home connectivity trek ends here. Fast and farther-reaching 11n Wi-Fi connectivity combined with shared storage, safely housed beside your PC in a handsome enclosure. A vivid 3.2" LCD screen provides real-time network status and keeps current news, weather, sports and photos off your computer desktop. Instant USB printer sharing. All in one device. Simply add the drive of your choice. Mission accomplished.



The Gigabit Storage Router displays your photos, news, network status and more.



DIR-685

Visit www.dlink.eu for more details.

D-Link®
Building Networks for People

Cities XL

Credeați că le-ați văzut pe toate?!

Virtual Cities, Real People

Pai io așa credeam Adică, să o luăm pe aia dreaptă, toate „originalitățile" din ultima vreme se bazează fie pe faptul cu nimeni nu a jucat toate jocurile de pe piață, fie pe calitatea inerentă a creierului nostru de a șterge unele lucruri în favoarea altora. Așadar, ori de câte ori auziți câte un reviewer spunând că nu știu ce joc e original, fie încă nu i s-a uscat cerneala pe buletin, fie și-a asasinat sistematic neuronii prin diferite spelunci în ultimii ani. Mai sunt și alte posibilități pe care prefer să nu le enumăr aici.

Ca să continui pe această cale a autocriticii, totuși tind să mă contrazic când vine vorba despre tendințele și manifestările sociale pe care le provoacă media și produsele sale. Chiar dacă jocul de față dat ca exemplu este doar un city- builder online, nu foarte original, dar destul de unic în felul lui, fenomenul creat de el în rândul unei anumite categorii de oameni cu care nu știu exact dacă îmi convine să fiu asociat este unul de o anvergura dubioasă. Nu cred că e foarte mare, dar fără îndoială este originală.

Spre exemplu, aruncând un ochi ici-acolo, am descoperit faptul că au apărut site-uri pentru orașele din joc. Chiar dacă avem j'de mii de orașe în lume fără un site de prezentare. Culmea, nu e un paradox. Nu este nici măcar surprinzător. Este doar un lucru original și anormal, în sensul bolnav al cuvântului. Ceea ce nu e neapărat rău dacă ar fi să explorăm cotloanele moralității arhetipale umane.





Primar Demis

Primul lucru care a atras atenția asupra acestui joc a fost faptul că reclama a fost una de „City-builder MMO", ceea ce e doar jumătate adevărat. Cealaltă jumătate nu este neapărat falsă, ci doar ușor în ceață. Mai exact, jocul are o secțiune masivă single player la care orice dudă are acces, exceptându-i pe acei nelegiuiți care au folosit metode reprobabile, ilicite și condamnabile de a obține jocul. Asta pentru că, de fapt, jocul este activat online și ai nevoie de un cont la ei, ca la un MMO normal. Pe lângă asta, mai există opțiunea de a juca în Planet Mode. Acest mod de joc este de fapt partea online. La început, vei avea un trial care va dura un număr relativ de zile, după care va trebuie să începi să plătești dacă vrei să mai vezi la față cetățenii din orașul la care ai lucrat atât de multă vreme. Odată trial-ul expirat, pentru a juca în single player vei fi în continuare obligat să te conectezi online. Acest „finger" vârât în nara piraților nu a rezolvat decât un singur lucru și anume acela că jocul a avut ceva mai puțin succes. Ca să nu uit ce voiam să zic, indiferent dacă plătești sau nu, ai nevoie de conexiune de net pentru a juca, ceea ce este oarecum un fel de…

Întoarcerea primarului

Până la urmă e mai puțin important de unde îți realizezi screenshot-urile. Pentru că în modul (dregându-mi vocea) „MMO" nu există prea multe moduri de a socializa, de a lua contact. Pentru a explica acest lucru, trebuie însă descrisă succint, a-la-review-casual, mecanica jocului.

Voi presupune că, dacă citiți acest articol, sunteți interesați de funcția de primar sau dacă nu, cel puțin de arhitectura urbană. Așa că nu voi mai trece prin conceptele de bază pentru că prin ele o să vă treacă SimCity, City Life, Caesar etc. O să trec direct la ceea ce oferă concret acest joc. Astfel, în primul rând, oferă o grafică cel puțin decentă. Nu e fantastică, ieșită din comun, dar cel puțin este acolo. Funcționalitatea engine-ului este relativă. Eu l-am surprins deseori evitând să-mi folosească toate core-urile procesorului, ceea ce nu e un lucru bun pentru genul său. Al doilea lucru este engine-ul social. Deși nu e la fel de inteligent ca cel din City Life, creat de aceiași producători, totuși este logic. Adică ai populație de oameni născuți muncitori, organizați pe scări sociale, care au nevoie unii de alții pentru a avea locuri de muncă.

Spre deosebire de alte jocuri de acest gen, CitiesXL nu e organizat în jurul unor relații între oameni. Jocul este organizat în jurul creării unui echilibru industrial ținând cont de existența unor resurse esențiale gen apă,





Cartier periferic pentru proletariat



Turismul poate fi o sursă de venit

petrol, pământ fertil etc. De-aia sincer nu am fost foarte atras prea tare.

Pentru a crea un oraş funcţional social, e suficient să creezi un echilibru între şomaj şi locurile de muncă, între numărul respectiv tipul de locatari şi locuinţele pentru ei. La un moment dat descoperi că e foarte uşor să stimulezi creşterea populaţiei deoarece totul depinde de cât de performantă şi de bănoasă ţi-e industria. Şi aici ai tot felul de opţiuni, de la turism până la industrie grea. Orice industrie, oricât de bazală şi de uşor de înţeles, are nevoie de comerţ pentru a se putea auto-susţine. Ei bine, aici apare componenta online. Pentru a susţine un oraş, eşti obligat să cumperi şi să faci troc cu „Token-uri" pentru a reuşi să-ţi faci rost de materia primă. Niciun oraş nu va avea şi apă şi petrol, şi câmpuri fertile etc. În single player, cumperi din neant.

Dacă vă întrebaţi ce mai există pe partea online, o să vă spun că mai sunt nişte avantaje „virtuale" pe care le primeşti dacă eşti abonat, ai acces la un canal de chat şi poţi vizita oraşele. Cum?!

Avatar

Un cuvânt care e tare la modă în ziua de azi şi care a intrat în vorbirea curentă a celor ca noi. Pentru a stimula… să zicem… latura socială a jocului, s-a introdus avatarul. Pe lângă faptul că este urât ca foamea cronică indiferent cum îl modelezi (şi de opţiuni nu duci lipsă), singurul său rol este de a-l folosi pentru a te plimba fie pe străzile oraşului tău, fie pe străzile oraşelor celorlalţi playeri. Deşi treaba asta e cool când afli de ea, s-ar putea să realizezi după o lună-două de joc, exceptând cazul extrem în care pentru tine socializarea online este prima natură, înainte chiar şi de cea umană generală, că nu o foloseşti. E tristă, nu de alta, dar o să cam atenteze la memorie, procesor etc. Şi credeţi-mă pe cuvânt, nu scriu articolul acesta de pe o râşniţă.

Artă şi arhitectură

Deşi acest review miroase foarte critic, totuşi o să mă opresc în mod excesiv de entuziast asupra unui fenomen care a apărut odată cu acest joc. Deşi posibilităţile de a construi oraşul nu sunt chiar nemaipomenite, totuşi sunt mai bune decât în alte jocuri. Asta a dus la apariţia, legat de acest titlu, a artei arhitecturale virtuale urbane. Oamenii au început să facă design urban din acest joc. Am folosit o serie de screenshoot-uri de pe site-ul oficial pentru a ilustra talentul unor oameni de a salva condiţia de „pe-acolo". Totul a pornit prin beta când un anume jucător a creat un model arhitectural circular pentru întreg oraşul, ceea ce, credeţi-mă, este foarte dificil ţinând cont de faptul că jocul e gândit cam în colţuri, cu obiectele amplasate pe un grid cu opţiuni de rotunjire mărunte.

Inspiraţi de acea „operă de artă", oamenii care au dat bani pe joc au început să experimenteze cu lucruri care deja depăşesc limitele simplei pasiuni. Aproape că le-aş permite să-şi vândă oraşele.

Pe lângă asta, după cum spuneam la începutul articolului, oamenii au început să-şi facă reclamă oraşelor, fără un scop evident comercial. Pur şi simplu ţi se spune că dacă vei vizita în calitate de Avatar turist, iată ce vei vedea sau experimenta. Ştiu că sună bizar, dar, să recunoaştem, e al dracu' de interesant şi de a la Matrix.

Ca să concluzionez, nu am intrat prea mult în detalii tehnice pentru că jocul nu aduce nimic senzaţional, ci doar preia diferite concepte pe care le-a combinat suficient de bine pentru a crea un gameplay normal, acceptabil. Ar fi inutil să vorbesc despre influenţa poluării asupra dinamicii populaţiei sau despre posibilitatea apariţiei incendiilor în cazul în care nu ai o unitate de pompieri aproape. Astea sunt lucruri care există pur şi simplu şi se încadrează într-un tipar pe care producătorii îl cunosc foarte bine. Ceea ce au realizat ei însă a fost implicarea jucătorului la nivel emoţional. Unde e prezentă arta, de obicei găseşti şi crâmpeie ale sufletelor unor oameni. Iar un joc care are suflet este deja un mic fenomen. Pe lângă asta, jocul primeşte conţinut nou periodic aşa că vi-l recomand în locul unui posibil cadou patetic şi lipsit de contribuţia muzei sărbătorilor.

■ **Locke**



alternativa



CITY LIFE

Alternativă online e mai greu de oferit. Dintre city-builder-ele de ultimă generaţie prefer City Life pentru că a adus un suflu destul de consistent genului cu engine-ul său social. Despre care trebuie să spun că este superior din păcate celui prezent de faţă. Dat fiind că este exact acelaşi producător, găsesc acest lucru cel puţin ciudat.

*LEVEL AUGUST 2006

BUNE:
- e online
- libertatea de construcţie
- curbă rapidă de învăţare

RELE:
- engine social slab
- lipsa unui scop clar
- prea multă decenţă în gameplay

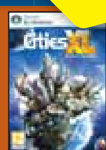
CONCLUZIE:



Deşi i se pot reproşa multe, totuşi în acest moment CitiesXL este de preferat majorităţii jocurilor din a căror categorie face parte.

8

GRAFICĂ	08
SUNET	07
GAMEPLAY	09
MULTIPLAYER	08
STORYLINE	--
IMPRESIE	08



Gen City builder **Producător** Monte Cristo **Distribuitor** Monte Cristo **Ofertant** GameShop.ro **ON-LINE** www.

CERINŢE MINIME: **Procesor** P4 2,5 GHz **Memorie** 1.5 GB RAM **Accelerare 3D** 256MB VRAM

King's Bounty™ ARMORED PRINCESS



Această Jeanne d'Arc a TBS-ului...

Nici n-a terminat bine confetti-ul de căzut prin redacție de când am declarat The Legend jocul anului, că ne-am trezit pe masă cu varianta într-o limbă pe care o pricepem a expansion-ului său, de sine stătător. După cum sugerează şi titlul, producătorii au trimis feţii frumoşi la flotări în favoarea unei doze de estrogen binevenite. Mai ales că prințesuca în cauză, rezultată din combinarea zemelor regelui Mark şi a irelevantei sale consoarte, vine ca o binecuvântare din ceruri pentru Endoria. Fiindcă porțile Infernului, închise pentru renovare de Bill Gilbert (mentorul prințesei Amelie) cu nişte ani în urmă, nu reuşesc să împiedice demonii, în frunte cu tătuca Baal - căruia i-ați mai dat-o-ntre coarne şi-n Diablo 2 - să facă prăpăd din nou prin Endoria, ştergând pe jos din prima cu elfii şi piticii (de când cu Witcher, se pare că-i la modă să şi-o ia, pe stilul negrul moare primul). Aşa că oamenii, rămaşi ultima rasă valabilă din tărâm, în frunte cu regele Mark, se trezesc cu o gură băloasă în plus la cină, mai precis cu Gura Iadului. Şi cum bietului monarh nu-i surâde ideea unor nepoței cu pielea roşie, coarne, colți şi codiță, se dă de trei ori peste cap şi îngheață timpul şi totodată o face pachet pe Amelie şi-o trimite în lume. În altă lume, Teana, ca să reducem aproximarea. Unde fetişcana trebuie să-l caute pe Bill, aparent singurul în măsură să refuze invitația lui Baal în acelaşi mod civilizat şi categoric în care le-au explicat ruşii naziştilor că rasa ariană n-are decât să fie superioară, dar numai la ea acasă.

Are buze moi

Înțolită într-o armură sumară (mai ales dacă apucați poteca magiei şi totodată argumentul pentru care eu unul am ales inițial astfel), care n-o apără



It be trouble in Endoria



De vorbă cu... Orson Card, înainte să fie despărțit de Scott

nici măcar de priviri indiscrete, darămite de huliganii împrăştiaţi pe hartă, copila porneşte-n căutarea maturizării mentale, spirituale, militare, dar mai ales administrativ-politice, trecându-i sub copitele murgului pe cei cu păreri diferite. Norocul ei că statutul nobil nu-i permite să-şi păteze obrajii cu sânge, ci îi impune statutul de majoretă, care întăreşte de pe margine atributele de bază ale armatei, mai flash-uieşte aliaţii cu vrăji de încurajare şi tachinează inamicii cu soiuri de magie pe care respectivii, dacă ar avea de ales, le-ar refuza.

Pe lângă schimbarea de sex a personajului central, Armored Princess aruncă la gunoi haita de spirite din The Legend în favoarea unui pokemon, cel puţin la fel de util şi provocator de distrugere, mai ales după ce mai creşte în nivel, care vine cu un set nou de şmecherii în pălărie. Vizavi de care mi se pare că producătorii au învăţat din micile greşeli din trecut, făcând puterile acestuia, foarte spectaculoase, mult mai ademenitor de folosit şi mai puţin susceptibile superfluităţii decât cele oferite de spirite în jocul precedent. În plus, la început veţi avea de ales între mai multe varietăţi de pokemon, care, în afară de culoare, sunt diferenţiaţi şi prin bonusurile de pornire (şi în anumite cazuri, pe termen lung) pe care le oferă.

... dar buzduganul tare

Bineînţeles că Amelie vine în continuare cu trei arome. Războinica este centrată pe maximizarea eficienţei trupelor şi totodată pe acumularea de Rage (practic, mana folosită de dragonul de buzunar care-o însoţeşte pentru exercitarea funcţiunii sale de spiriduş atotputernic – cu observaţia că, dacă nu ai un anumit skill sau nu bei o poţiune specială înainte de luptă, începi cu Rage zero şi acesta creşte pe parcursul ciomăgelii, de unde şi numele) şi rămâne, ca de obicei, o variantă bună pentru începători. Surpriza maximă a fost că, dacă te pune dracu' să alegi vrăjitoria, spre deosebire de predecesor, unde ai fi devenit rapid un mic zeu, în AP devii automat cea mai oropsită clasă, pentru simplul fapt că, pe măsură ce avansezi, ritmul de creştere a tăriei adversarilor este mai rapid decât cel în care poţi, în condiţii normale, să dezvolţi aptitudini magice suficient de puternice pentru a le face faţă fără probleme şi să înveţi vrăji care, folosite în mod chibzuit, pot să-ţi confere un avantaj semnificativ în situaţii când sorţii ar fi altfel potrivnici. Automat, alegerea clasei Paladin devine cea mai bună soluţie pentru jucătorii avansaţi, care vor versatilitate şi posibilitatea de a folosi o panoplie mai largă de tactici. Şi asta fiindcă şi arborii de skill-uri au fost regândiţi, păstrând şi modificând puţintel ceea ce s-a dovedit a fi bun şi introducând, pe fiecare ramură, anumite aptitudini salutare, care, prin beneficiile pe care le oferă, cresc tentaţia îndepărtării de o clasă pură. Evident, paladinul, aflat la mijloc, între forţă şi magie, este cel mai avantajat, fiind singurul care poate culege cu mare uşurinţă câte ceva din celelalte două ramuri învecinate direct. Pe scurt, alegându-l, primeşti, în afară de ceea ce găseşti pe harta de joc, cel mai echilibrat cocktail de rune necesare îmbunătăţirii skill-urilor şi implicit cresc posibilităţile de dezvoltare. În plus, ai acces mereu la o armată mare, fiindcă paladinul îţi dă cel mai meseriaş nivel de Leadership (valoare care limitează numărul de unităţi de un anumit tip pe care le poţi căra-n armată la un moment dat, fiecare tip venind cu propriile cerinţe per bucată – astfel, jocul te împiedică să-ţi dai aere de meseriaş, chiar dacă ai avea lovele de cheltuit pe prostime), lucru care se simte puternic încă de la înce-



Stânga-jos: una bucată pokemon. Ceva mai sus, Awards (medaliile)



put, dar şi mai tare în a doua jumătate a jocului.

O noutate interesantă o reprezintă medaliile (zece la număr, cu trei grade pentru fiecare) care funcţionează ca o serie de realizări (achievements) răsplătite prin diverse avantaje. De exemplu, dacă omori un număr de dragoni, ţi se acordă un bonus procentual permanent la cantitatea de experienţă acumulată de pokemon sau, dacă foloseşti cu predilecţie vrăji de tip capcană şi acumulezi un anumit număr de utilizări reuşite, eficienţa acestora va creşte permanent. De regulă şi la prima vedere, bonusurile conferite de medalii nu sunt uriaşe, însă ajung să conteze destul de mult pe termen lung, oferindu-ţi în situaţii extreme exact micul avantaj de care ai nevoie pentru a supravieţui, atâta timp cât faci în aşa fel încât să le exploatezi cum trebuie. Practic, inovaţia conferă o nouă dimensiune strategică jocului, invitându-te să adopţi anumite conduite şi să favorizezi, cel puţin o vreme, anumite vrăji sau aptitudini, în schimbul beneficiilor pe termen lung. În rest, lupta rămâne la fel de interesantă şi impecabil realizată ca în Legend (neiniţiaţii să facă bine şi să apese tasta Alt în prima luptă, pentru revelaţii statistice), pe reţetă board game/HOMM, cu diferenţele majore date de suplimentarea cărţii de vrăji cu abilităţile dragonului ce te însoţeşte.

O fată mică într-o lume mare

Dacă în The Legend lumea era formată dintr-o hartă mare împărţită în zone pe care te plimbai, unite prin puncte de acces fixe, Armored Princess aduce un concept de insule, care, după cum bine observa Ciolan, funcţionează ca nişte parcuri de distracţie tematice, fiecare cu personalitatea, atmosfera, năzdrăvăniile şi fauna specifică. Partea bună este că, atunci când faci rost de harta de navigare corespunzătoare unei insule, odată aflat pe mare, poţi naviga direct către ea. Adică nu te mai chinui neapărat să baţi ditamai monstrălăul care păzeşte punctul de trecere, ci pui mâna pe hartă şi fugi, mai ales că unităţile ce populează fiecare zonă se mai plimbă pe hartă, părăsind temporar comoara pe care o păzesc, uneori suficient cât să te poţi strecura pe nesimţite. Şi totodată că descoperirea unei noi insule îţi aduce un entuziasm aparte.


Vrăjeli devastatoare, după bunul obicei al genului


În colţul din stânga-jos, saurienii. Doamne-Ajută!

Partea proastă este că, mai ales dacă avansezi prin artificii către insulele „avansate", entuziasmul inițial și aparenta libertate trec în umbra trupelor ce populează respectivele locuri, care de cele mai multe ori îți pot mesteca pe-o falcă fără probleme armata acumulată cu sârg, care pe insula precedentă începea să pară impunătoare. Cu alte cuvinte, ușor nu va fi, însă libertatea de a-ți alege ordinea confruntărilor crește destul de mult, iar alegerea luptei potrivite la momentul potrivit sau amânarea unui conflict mai dificil pot ușura semnificativ avansarea în joc. Și inversul rămâne perfect valabil. Apoi, din originalul King's Bounty (ăla de-acu' 20 de ani) se întorc... bounty-urile, puse pe capetele anumitor eroi, ceea ce face jocul mai interesant. Din păcate, trebuie să aveți mare grijă să nu-i ciomăgiți înainte de a prelua quest-ul aferent fiecăruia fiindcă, din cauza unei scăpări a producătorilor, vă veți linge pe bot de recompensele conexe. Se mai întoarce în sfârșit și posibilitatea de a zbura, drept pentru care în anumite părți veți fi liberi să vă plimbați cum aveți chef și să vă alegeți conflictele după placul inimii.


Cea mai epuizantă luptă ca tactică se dă tot într-un obiect

Problema e că abilitatea este permanentă și devine puțin cam prea puternică, dând un avantaj strategic enorm și poate nu binevenit. Totuși, este contracarată de faptul că în mine și alte tipuri de interioare, bidiviul claustrofob refuză să intre, așa că veți fi nevoiți să le parcurgeți per pedes, cu limitările de rigoare.

Eu unul aș fi optat pentru o variantă aproape de original, în care puteai zbura atâta timp cât aveai o armată predominant înaripată (nu, zânuțele și muștele-dragon nu se puneau, era nevoie de dragoni și grifoni în toată firea pentru așa ceva). Apoi, secțiunea de vrăji a fost și ea îmbogățită, în special cu tot felul de scroll-uri care permit executarea unor manevre perverse în modul adventure, adică pe harta în timp real.


Una bucată boss nou

Alături de poțiuni, alegerea lor chibzuită poate face, de multe ori, minuni. Așa cum se întâmplă în orice expansion care se respectă (vezi Armageddon's Blade din Heroes III), trebuia să apară o rasă nouă, overpowered și total nelalocul ei.

Adică șopârlele sau, mai bine zis, saurienii, care culminează cu un nesimțit de T-Rex care face praf tot ce mișcă. Sunt interesanți, dar veți prefera destul de repede să-i aveți în gașcă decât să vă mănânce jumătate din armată. Ce-i drept, în tocana de fantasy cu motive piratești, condimentată cu niscai unități steampunk, merge să adaugi aproape orice, așa că n-aș fi total surprins să văd Tie Fighters într-un sequel.

Ah, da, să nu uit: la fel cum voinicii din Legend puteau să-și ia în urma unor quest-uri muiere să le dea diverse bonusuri și să mai ofere niscai socluri pentru artefacte și Amelie poate alege pe parcurs între o serie de scutieri. Mare diferență nu e. Iar boșii noi sunt absolut meseriași, dar rămân în continuare mai ușor de bătut decât pazni-


Hei, taxi!

cii vreunui obiect însufleţit, pe care trebuie să-i convingi cu forţa că vrei să-l foloseşti/upgradezi în sesiuni de hore tactice de toată frumuseţea.

Quod Me Nutrit, Me Destruit

Deşi este un expansion, fie el şi stand-alone, Armored Princess oferă cam trei sferturi din durata de joc a lui Legend, ceea ce, însumând minimum 25-30 de ore de joc per parcurgere, spun eu că este foarte generos. Totuşi, ca gameplay şi aspect, AP nu se abate foarte mult de la formula predecesorului, lucru bun pentru cei care l-au ratat, fiindcă vor avea parte de ceva pur şi simplu fermecător şi diferit faţă de ce se încăpăţânează industria de jocuri să ofere acum şi totodată potenţial rău pentru cei care au jucat Legend, care vor găsi o doză poate prea mare de familiaritate. Gameplay-ul e puţin mai rafinat, ca şi grafica (veţi remarca şi îmbunătăţiri ale elementelor preluate din predecesor), sunetele sunt numai bune (cu bonus pentru răcnetele saurienilor), iar muzica, foarte potrivită şi plăcută, creează un ecou plăcut al atmosferei, fără însă a stabili vreun nou standard sau a fi prea memorabilă. Partea în timp real însă, ca şi povestea (deşi cu ritm mai dinamic în AP) şi sistemul de questing ar trebui îmbunătăţite însă radical pentru a face viabil un sequel. Eu unul aş vrea şi un lore puţin mai consistent. Aşadar, dacă n-aţi jucat The Legend, dar sunteţi fani Heroes, puteţi la fel de bine să puneţi mâna direct pe Armored Princess. Pentru cei care l-au jucat şi i-a cam plictisit pe parcurs sau consideră că şi-au luat doza de fantasy TBS, s-ar putea să nu prea renteze fiindcă, în mare, e cam aceeaşi brânză (marginal mai bună). Am observat că unii acuză jocul că ar fi prea dificil, chiar şi pe Easy. Lor le transmit mesajul: King's Bounty este una dintre din ce în ce mai puţinele insule de inteligenţă într-o mare de jocuri făcute parcă pentru şcoala ajutătoare; nu vă fie cu supărare, dar v-aţi cam retardat, boieri dumneavoastră!

■ **Caleb**



Scufiţa Roşie şi cei 770 de lupi



Rugăm zmeul să-şi ocupe locul sub pod ca să pornim odată filmarea



Cum mai cresc ăştia mici!

alternativa



HEROES OF MIGHT AND MAGIC 3: SHADOW OF DEATH

Ediţia mea preferată de Heroes este cea mai apropiată de King's Bounty ca tactică şi je-ne-sais-quoi, cu toate că, dacă sunteţi prea mici şi nu l-aţi prins sau faceţi parte din minoritatea care nu l-a experimentat, s-ar putea să strâmbaţi din nas la grafica tehnic prăfuită pentru zilele noastre. Mie-mi place la fel de mult ca-n prima zi, îl consider cel mai bun din serie şi vi-l recomand călduros.

***UNDEVA, CÂNDVA ÎN LEVEL**

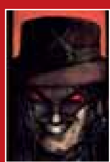
BUNE:

- sistemul de călătorie între insule
- fiecare insulă cu personalitatea şi fauna ei
- abilităţile pokemonului
- gameplay şi skill-uri revizuite şi îmbunătăţite; adăugiri interesante
- sistemul de medalii, calul zburător e cool

RELE:

- calul zburător şi cool aduce adesea un dezechilibru strategic în favoarea jucătorului
- luptele cele mai intense rămân cele cu paznicii obiectelor însufleţite, nu cu boşii, cum ar fi normal
- firul epic principal, slăbuţ, ca şi în Legend

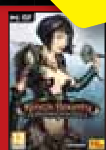
CONCLUZIE:



Un expansion stand alone care menţine standardul ridicat impus de Legend, fiindcă nu se îndepărtează radical de la formulă, ceea ce totodată s-ar putea să-i plictisească pe cei care l-au răsjucat pe acesta din urmă. Farmecul rămâne intact, cu menţiunea că sfera de ambiguitate din predecesor parcă-l coafa mai bine. Noutăţile şi modificările sunt în general binevenite, cu mici probleme de echilibrare ici şi colo, care pot fi trecute uşor cu vederea, ca şi povestea destul de banală, mulţumită atmosferei şi mai ales gameplay-ului demenţial, old-school.

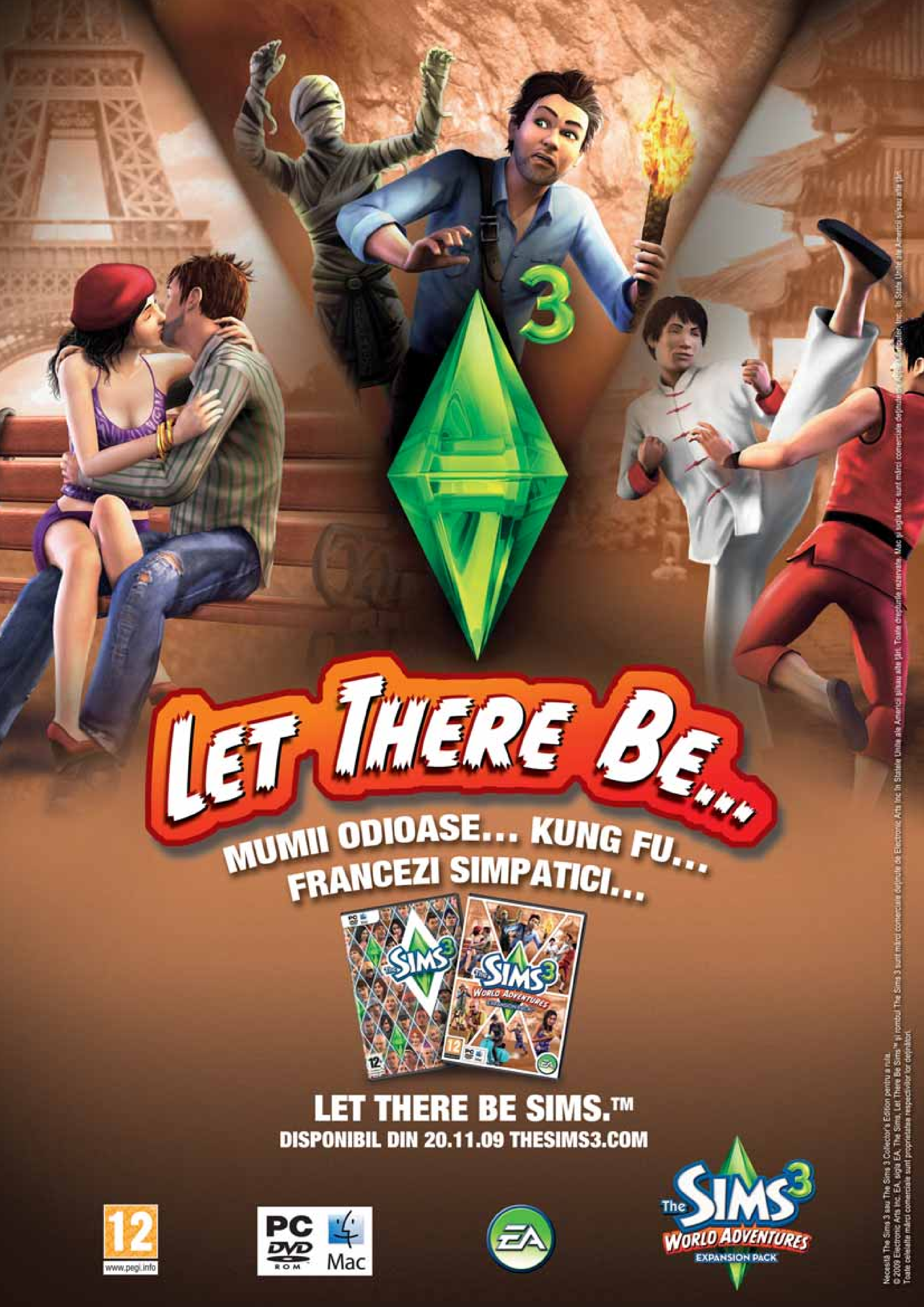
8,6

GRAFICĂ	09
SUNET	09
GAMEPLAY	09
MULTIPLAYER	--
STORYLINE	07
IMPRESIE	09



Gen TBS/RPG **Producător** Katauri Interactive **Distribuitor** 1C Company **Ofertant** GameShop.ro **ON-LINE** www.kings-bounty.com

CERINŢE MINIME: **Procesor** 2,6 GHz **Memorie** 1GB **Video Accelerare 3D** GeForce 6600 / Radeon 1300 128 MB



LET THERE BE...
MUMII ODIOASE... KUNG FU...
FRANCEZI SIMPATICI...
LET THERE BE SIMS.™
DISPONIBIL DIN 20.11.09 THESIMS3.COM
12
www.pegi.info
PC DVD ROM
Mac
EA
The SIMS 3
WORLD ADVENTURES
EXPANSION PACK

Race On
WTCC '08 & US Muscle

Off, off, off!

Din motive pe care nu doresc să le dezvolt, am acces constant la un volan de bună calitate pentru jocuri doar de la Need For Speed Shift încoace. Şi, cum de la Mercedes Benz World Racing am ajuns la concluzia că simulatoarele auto nu merită jucate din tastatură, pentru că asta porceşte complet experienţa de joc, am cam rămas cu o mare gaură în cultură. Aşa că, simultan cu Shift-ul, am început să iau din urmă jocuri precum cele din seria GTR, ca să-mi fac o idee în ce priveşte tendinţele şi realizările domeniului auto virtual. Ocazie pe care o aveţi acum şi voi, cu primul titlu al acestei serii, pe care vi-l oferim acum alături de revista noastră.

Dar să revenim la subiect, anume Race On, cea mai recentă apariţie în simularea auto de la SimBin, tăticii GTR, GT Legends, GTR Evolution, Race, STCC şi aşa mai departe. Aşa cum, deja, cred că v-aţi obişnuit, e destul de complicat să înţelegi ce conţine acest joc. Să o luăm pe bucăţele. Deci, în Race On se află un Race 07 la care se adaugă sezonul 2008 al WTCC, pe deasupra STCC şi în completare câteva muscle car-uri care nu erau în versiunile anterioare ale acestor jocuri, plus două piste aferente lor, din Statele Unite. Evident, sunt convins că am uitat ceva în această enumeraţie, am trecut cu vederea amănunte esenţiale, dar, credeţi-mă, m-am săturat să tot încerc să ţin evidenţa componentelor pe care SimBin le tot reciclează şi redesfac pe piaţă sub diverse nume. Pe Steam, Race On apare ca expansion al Race 07. Eu mă dau bătut - nu mai înţeleg nimic, pentru că SimBin îl prezintă numai ca un bundle, un pachet de produse ale lor. Naiba să-i mai înţeleagă pe pieţarii lor de la marketing!...

Priveşte şi arde-i!

Iar primul astfel de element reciclat este grafica. Pe bune, în momentul în care am intrat în prima cursă, cu toate detaliile grafice date la maxim, am scăpat o exclamaţie agăţată de pe forumul nostru de la www.level.ro: „negrule, ce?". După care, am încercat singura explicaţie decentă pentru ceea ce vedeam, luată de pe acelaşi forum: „o fi din cauza rocului...". Vreau să zic, ceea ce se arăta din cockpit ochilor mei era najpa. Pe bune, texturile, efectele pe texturi, proiectarea luminii şi procesarea acesteia arată în Race On ca acum 6-8 ani.

În primul rând, bordul maşinii. E de toată jena. Parcă e desenat şi colorat cu creionul. Apoi, dacă te uiţi prin parbriz, jalea se amplifică. Pista arată cam ca în Grand Prix-urile vechi, şi mai rău ca în multe, prea multe jocuri de gen apărute de atunci încoace. Asfaltul e un gri şi atât, iar detaliile de pe marginea circuitelor sunt simplist desenate şi texturate. Simplist pentru ziua de azi, în trecut aş fi sărit în sus de bucurie - mult în trecut.

Numai maşinile arată binişor în exterior, şi să zicem că damage-ul vizual este acceptabil. Dar, chiar şi din afară, maşinile nu arată la fel de bine precum cele din alte jocuri - să nu mă înjuraţi dacă zic de alde Burnout, Grid, Dirt, NFS Shift, pentru că sunt excelente exemple de mai bine. De altfel, am făcut comparaţia, atât a pistelor, cât şi a două modele asemănătoare de maşini (ambele Chevrolet Camaro), folosind circuitul Laguna Seca, prezent atât în Race On, cât şi în Need For Speed Shift.

Damn, diferenţa vizuală dintre cele două versiuni ale aceleiaşi piste este pur şi simplu dramatică, măsurabilă în arce peste timp. Asta ca să nu mai vorbesc de felul în care arată cele două Camaro-uri. Două imagini spun mai mult decât o mie de cuvinte...

Rămaşi în urmă

Dar, poate că oamenii de la SimBin s-au concentrat pe altceva decât pe grafică. Până la urmă, să nu uităm că seria Race, precum şi GTR, se revendică a fi simulatoare auto. Or, există suficienţi fani hardcore ai genului care nu sunt atât de mult interesaţi de grafică, pe cât sunt interesaţi de fizică - adică de realismul comportamentului maşinilor. Sincer, şi eu sunt dispus să trec cu vederea foarte multe, când e vorba de detaliul grafic, dacă partea de simulare este bine făcută.

Nu vreau să spun aici că Race On este slab ca simulator. Ceea ce vreau să spun este că nu aduce nimic nou, deşi ar avea ce. Adică, pe lângă că nu s-a străduit măcar la nivelul decenţei în grafică, după ce că a folosit copios materiale vechi şi jocuri deja vândute, pentru a însăila Race On, SimBin nu au făcut ceea ce ar fi salvat cu totul impresia artistică proastă lăsată de acest titlu: o simulare şi mai bună. Veţi spune că nu se poate, că e perfectă aşa cum e acum? Ha, ha, ha!

Să facem un mic recurs la istorie, dar istoria concurenţei. În anul de graţie şi eternă amintire 2000, EA



NFS Shift, Camaro, Laguna Seca



NFS Shift, Laguna Seca, Camaro interior





Race On, Laguna Seca, Camaro interior



Canada lansa Need For Speed Porsche 2000, unul din cele mai bune simulatoare auto de până atunci - poate, cel mai bun. Din 2002, Black Box Games este achiziționat de Electronic Arts, devenind o divizie a EA Canada, sub numele EA Black Box. Din 2008, EA Black Box este practic resorbită în țesuturile EA Canada, în sediul căreia se mută cu totul. EA Black Box este responsabilă pentru majoritatea NFS-urilor apărute din 2002 încoace.

De partea cealaltă, Blimey! Games au făcut GTR 2 și GT Legends împreună cu SimBin. După aceea, Blimey! Games se sparge și cei mai mulți angajați se reunesc într-un studio nou de producție, numit Slightly Mad Studios. Care, ÎMPREUNĂ cu EA Black Box, fac Need For Speed Shift! Și, să ne reamintim ce spunea Ian Bell, de la Slightly Mad Studios, într-un Q&A publicat de VirtualR.net: „The physics are built on the base engine we used in GTR2, with a completely new tyre model, input model, tyre to ground contact system (PhysX).".

Toată prezentarea asta de până acum am făcut-o pentru a-mi susține o bănuială. SMS au venit cu engine-ul de simulare de GTR2, pe care l-au hibridat cu engine-ul de simulare al NFS Porsche 2000, adus de EA Black Box de la EA Canada. Am simțit asta în volan jucând Shift. Am simțit și că engine-urile din NFS-urile arcade de după Porsche folosesc un engine de simulare castrat, luat din acest joc memorabil. Chiar am zis asta într-un articol, manifestându-mi speranța că NFS își va recăpăta cojones-urile realismului.

Și exact asta s-a întâmplat, dar pe o cale la care nici nu visam, cea descrisă anterior. EA a combinat ce era mai bun pe piață în domeniu: GTR2 și NFS Porsche, pentru a obține cel mai bun simulator auto actual, în opinia mea. De ce v-am plictisit cu aceste detalii ce par să aibă prea puțin de-a face cu titlul de față? Tocmai din cauza acestui „prea puțin" - Race On este o simulare la care s-a adăugat prea puțin spre deloc pentru a o face mai mult decât era în versiunile anterioare, în timp ce concurența a construit bine mersi peste engine-ul de simulare al SimBin-ului, ducându-l către generația următoare.

Niște mușchi

Dar, totuși, ce ne aduce Race On, cu mândrie trâmbițat ca o mare șmecherie de către comunicatele de presă? Păi, niște muscle cars și nici alea prea multe. Două Dodge-uri, un Chevrolet și un Cadillac. Iar Chevy-ul e doar Camaro, de parcă Corvette pătează.
Pe bune dacă nu mă trec nevricalele când văd obsesia pentru muscle cars a producătorilor de jocuri auto. De altfel, al doilea patch al NFS Shift aduce și el câteva astfel de modele americane, cu o neașteptată și simpatică Toyota Supra în coadă.

Înțeleg faptul că SimBin și EA vor să acopere piața americană, dar, în ce privește Race On, mă îndoiesc teribil că ar avea succes semnificativ în State - mi se pare ca fiind mult mai atractiv pentru restul lumii. În opinia mea, a combina excelente simulări ale câtorva sezoane de WTCC și a unuia de STCC, plus ceva formule minore, dar interesante, cu muscle cars ca noutate, este cel puțin o naivitate. Sau, mai degrabă, o irosire de resurse care puteau fi alocate către altceva. Poate, către un engine de simulare auto de nouă generație. Poate, către o grafică mai bună.

Așa cum se prezintă, însă, acum, Race On îmi pare important în special pentru fanii jocurilor SimBin și mult mai puțin pentru cei care au apucat să joace Need For Speed Shift (în pofida tuturor păcatelor și bug-urilor acestuia din urmă). Totuși, să nu pierdem din vedere și valoarea deosebită a Race On pentru multiplayer - aspect sub care acest titlu este în fața concurenței. Astfel cumpănind lucrurile, trebuie să spun că Race On are punctele sale de atracție, însă fără a fi în întregime un titlu atractiv, și în nici un caz la înălțimea așteptărilor pe care le avem de la un racing sim actual.

■ **Marius Ghinea**



Race On, Camaro, Laguna Seca

alternativa



NEED FOR SPEED: SHIFT

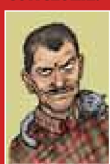
Jocul celor de la EA este o alternativă în întregul său, oferind cu totul altceva ca structură față de impecabilele sezoane de curse din Race On, și anume o formă de racing lejeră ca organizare, cu ușor caracter RPG. În schimb, la capitolul simulare, Shift lasă Race On în urmă, fiind o foarte puternică alternativă la acesta.

***LEVEL NOIEMBRIE 2009**

BUNE:
- organizarea evenimentelor și a sezoanelor de curse
- multiplayer bine făcut

RELE:
- simulare de generație anterioară
- grafică învechită
- prea mult material reciclat din jocuri mai vechi

CONCLUZIE:



Race On este un joc plăcut, care te prinde cu excelenta structură a sezoanelor de curse și cu partea sa de multiplayer, la care concurența încă mai are de lucrat. Este, însă, dezavantajat de engine-ul de simulare de trecută generație și de grafica rămasă bine în urmă.

8,2

GRAFICĂ	07
SUNET	08
GAMEPLAY	09
MULTIPLAYER	09
STORYLINE	--
IMPRESIE	08

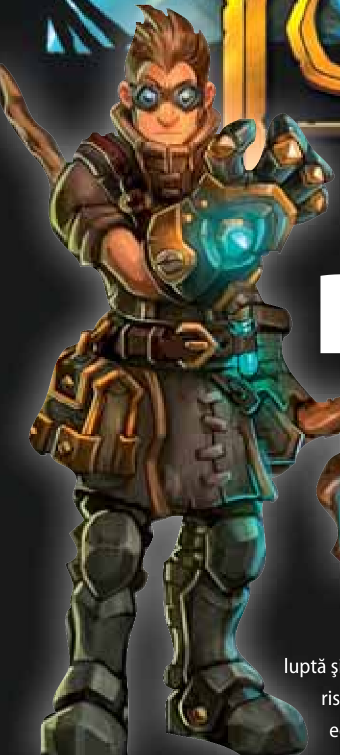


Gen Simulator auto **Producător** SimBin **Distribuitor** bitComposer **Ofertant** store.steampowered.com **ON-LINE** www.race-game.org/raceon

CERINȚE MINIME:
Procesor 1,7 GHz Intel P4 **Memorie** 512 MB RAM **Accelerare 3D** 128 MB



Born to click (not)



Precum orice făcătură Blizzard, seria Diablo s-a bucurat de un mare succes (meritat) şi a dat tonul pentru un stil Action RPG/ Hack & Slash bazat în primul rând pe luptă şi pe avansarea caracteristicilor personajului şi a echipamentului său, cu o rejucabilitate potenţată de un foarte pronunţat factor aleator în generarea nivelurilor, a inamicilor şi a echipamentului, pe de o parte şi din altă perspectivă de multiplele clase de personaje jucabile, cu abordări radical diferite şi cu multiple ramuri de specializare, imposibil de însuşit integral chiar şi după mai multe parcurgeri, care generau tot felul de combinaţii în interiorul fiecărei clase în parte. Succesul repurtat de serie a pus mulţi producători pe gânduri, care s-au apucat să toarne o adevărată armată de (mai mult sau mai puţin) clone, dintre care Fate (înrudit cu Torchlight) sau Titan Quest sunt doar două nume dintr-o mare de titluri care au încercat – dar nu cred că au reuşit – să fure laurii monstrului viscolian, a cărui cea mai recentă încarnare a fost lansată acum aproape un deceniu. Iată însă că cei de la Runic Games (companie plină de ex-Blizz) s-au încăpăţânat să dezvolte un titlu în acelaşi stil, profitând în egală măsură de hype-ul generat de publicarea de materiale din Diablo III, de posibilităţile tehnice superioare de realizare a unui joc şi de negurile ce înconjoară data de lansare (pare-se, din ce în ce mai îndepărtată) a urmaşului legitim al regelui Hack&Slash.

Veni, vidi... déjà vu

Aşa se face că am degustat o porţie copioasă de Torchlight, clonă de Diablo unu la unu, îmbrăcată într-o hăinuţă ce clonează, la rândul ei, stilul grafic adoptat de Blizzard începând cu Warcraft III şi foarte eficient continuat prin WoW. Încă de la primii paşi, alegerea între cele trei clase disponibile m-a teleportat în 1996. Destroyer, Vanquisher sau Alchemist – sau altfel spus, luptător, arcaşă sau mag? Cu menţiunea că alchimistul înclină mai degrabă spre necromant decât către clasica vrăjitoare din Diablo. O mică pată de culoare o reprezintă alegerea unui însoţitor animal, întrupată de un căţel sau o felină care aduce mai degrabă a râs decât a pisică, aşa cum indică jocul. Odată ce porneşte aventura, senzaţia de familiaritate creşte si mai mult. Acelaşi călător obscur, aflat în căutarea faimei, poposeşte într-un orăşel obscur (Tristr...Torchlight), unde bineînţeles că Răul corupe la greu şi oamenii o duc naşpa, aşa că genericul erou se vede nevoit să-şi suflece mânecuţele şi să se avânte în pântecul pământului pentru a-i încreştina pe nelegiuiţi cu flegme şi lopeţi sau orice alt obiect ori vrajă contondente pe care le găseşte cuvenite. Dacă aţi jucat măcar câteva zeci de minute din oricare Diablo, ştiţi povestea pe de rost, cu menţiunea că atmosfera mai încărcată, apăsătoare, personajele din prima editare, impactul iniţial şi grafica ceva mai serioasă vor fi mereu un atu al titlului Blizzard, de care Torchlight nici nu se poate apropia. Adică te scobori în străfunduri, lăsând în urmă o dâră de cadavre, trăgând manetuţe, acumulând experienţă, adunând obiecte, investind puncte în cele patru atribute de bază şi în cele trei secţiuni de aptitudini. Scroll-uri care deschid portaluri către oraş, altele care identifică obiectele magice, rare, unice şi de set, poţiuni


This town has been... ahh, forget it!



Clic, abilitate, loot, poţiune, fuga, rewind...



Koniec, repede, mouse-ul de schimb!

de toate felurile şi toate-s cunoscute şi răsjucate-s toate. Şi fiindcă nu prea are rost s-o scald prea mult cu Povestea Porcului, mă voi concentra mai puţin pe similitudini şi mai mult pe diferenţe între Diablo şi Torch.

Măcel triplu rafinat

După o tonă de experienţă în lucrul la Diablo I şi II, era de aşteptat ca producătorii lui Torchlight să arunce-n schemă un gameplay identic, însă dus aproape de perfecţiune. Ceea ce au şi făcut. Aproape tot ce criticau cârcotaşii la Diablo II se găseşte remediat sau implementat în Torchlight, în special în ce priveşte interfaţa. Pe scurt, este simplă, eficientă, include toate îmbunătăţirile adăugate ulterior în titlurile Blizzard şi alte câteva lucruri interesante. În primul rând, animăluţul de companie participă activ la măcel şi la cărat, fiindcă are propriul inventar în care poţi aduna obiectele găsite şi câteva socluri care-ţi permit să-l echipezi cu inele, de ale căror efecte beneficiază pe deplin, şi cu vrăji, pe care le va aplica judicios în luptă. Mai mult, dacă nu vrei să te deranjezi prea mult cu întorsul în oraş pentru a vinde obiectele care nu-ţi trebuie, tot ce trebuie să faci este să le încredinţezi însoţitorului tău mut şi să dai un clic pe un buton, pentru ca acesta să lipsească un minut sau două (pe nivelurile de dificultate mai mari, dacă l-ai configurat bine şi începi o luptă fără el, îi simţi acut lipsa) şi să revină cu bănuţii. O altă găselniţă e posibilitatea de a echipa tu însuţi vrăji, care se comportă ca nişte obiecte care-ţi oferă abilităţi şi vin, în funcţie de putere, cu cerinţe pe măsură. Mai mult, skill-urile avansate nu necesită investirea unor puncte în cele aflate pe un arbore comun, ci poţi investi oricâte puncte vrei direct în cele avansate, odată ce nivelul personajului permite asta. Din Fate se întoarce şi sistemul de faimă a personajului, care creşte pe măsură ce acesta înfruntă boşi mai supăraţi. În orăşel, vei găsi un robot bard care îţi propune să te iei la trântă cu tot felul de zmei pentru ca el să compună cântece de vitejie bazate pe fapte(le tale) reale. Desigur, pentru fiecare astfel de quest primeşti şi o răsplată proporţională. Nu în ultimul rând, există un minigame de pescuit (asta când dai peste băltoace prin nivelurile generate aleator), al cărui premiu vine sub forma unui peşte ce poate fi dat animăluţului tău şi care, în funcţie de specia capturată, îi conferă acestuia tot felul de avantaje, de obicei transformându-l temporar într-un tip de mob, ale cărui abilităţi le împrumută (eşti arcaş şi ai nevoie de un păianjen care să arunce o plasă şi să împiedice bossul să se apropie de tine, no problem). În rest, xerox. Într-o formă sau alta, există gambling, transmuting, enchanteri, socluri în arme şi pietre de diverse calităţi şi cu diverse proprietăţi pe care să le vâri acolo, eşti uneori însoţit de NPC-uri în luptă, avem şi waypoint-uri (deşi mai prost implementate decât în Diablo II, în opinia mea), iar lupta supremă nu încheie jocul, ci deschide un dungeon infinit, unde poţi mardi lighioane în voie, până la adânci senilităţi.

Bored of the clicks

Totuşi, producătaurii au exclus ceva esenţial din ecuaţie: o formă de multiplayer, adică exact şmecheria care a ţinut şi încă mai ţine Diablo II în viaţă. Grafica foarte bună a lui Torchlight şi varietatea extraordinară a temniţelor, boşii imenşi, aidoma celor care se anunţă în Diablo III şi formula dusă aproape de perfecţiune nu prea valorează mare lucru dacă nu te poţi juca împreună cu prietenii. Aşa că, după maxim câteva zile de cutreierat nostalgic nivelurile din Torchlight şi încercat personajele, se pune de-o plictiseală cruntă, iar jocul se transformă într-o chestie la care mai revii din când în când, un fel de echivalent pentru Solitaire al gamerului mai experimentat, pentru feeling, pentru grafica excelentă şi pentru coloana sonoră compusă de acelaşi Matt Uelmen, foarte similară cu cea din Diablo şi pentru mod-urile care curg în neştire de la comunitatea puternică. Ce-i drept, Runic Games a lansat Torchlight la un preţ derizoriu, ca un mic experiment pentru viitorul MMO pe care-l pregătesc. Aşa că nu-i o afacere rea, mai ales pentru cei care n-au încercat formula Diablo. Da' pregătiţi mouse-ul prost.

■ **Caleb**





La pescuit cu şocâtele

alternativa



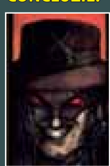
PROGRESS QUEST

Personal, a juca singur pe formula Diablo mi se pare o pierdere enormă de timp. La fel de bine puteţi da cu Google după Progress Quest, un Action RPG gratuit, în mod text, care se joacă singur şi vă menţine mereu informaţi, în cel mai ilar mod posibil, în legătură cu faptele eroului vostru. Puneţi coloana sonoră din Diablo în fundal, lăsaţi PQ să ruleze şi ocupaţi-vă de chestii mai importante. Fiindcă la final, satisfacţia este aceeaşi. Adică nulă.

BUNE:
- grafică şi animaţii superbe
- sunet excepţional, muzică memorabilă, deşi deloc originale
- gameplay aproape perfect
- animăluţele de companie

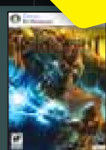
RELE:
- deja văzut, jucat, săturat
- lipsă multiplayer, mici bug-uri
- timpi de încărcare uneori mari
- sistem slab de waypoint-uri

CONCLUZIE: Arată foarte bine, sună exact ca Diablo, dar nu are atmosfera la fel de faină. Rafinează gameplay-ul tipic până aproape de perfecţiune, vine şi cu mici inovaţii utile şi interesante, are cerinţe de sistem ridicol de mici, dar în lipsa multiplayer-ului şi a unor diversiuni cu substanţă care să mai devieze de la formula de aur, plictiseala va ateriza inevitabil mai repede decât v-aţi dori, cu toate modurile şi patch-urile din lume.



8,2

GRAFICĂ	09
SUNET	09
GAMEPLAY	09
MULTIPLAYER	--
STORYLINE	06
IMPRESIE	08



Gen Action RPG **Producător** Runic Games **Distribuitor** Encore SOftware
Ofertant store.steampowered.com **ON-LINE** torchlightgame.com

CERINŢE MINIME:
Procesor 800 MHz **Memorie** 512 MB **Accelerare 3D** 64 MB

Machinarium



Una din poveştile cu care R2-D2 îşi adoarme copiii



E foarte uşor să cazi în păcatul de a critica părţile mai puţin... dezvoltate ale acestui titlu. Grafica, muzica, prezentarea sunt create cu profesionalism, artistice, puternice, pline de pasiune, te laşi sedus de aceste reuşite şi anticipezi că povestea se va descătuşa, că universul propus va începe încet, încet, să-şi dezvăluie din secrete. Aştepţi, dar aceste lucruri refuză să se întâmple, iar sfârşitul vine oarecum dezamăgitor, dar şi surprinzător prin faptul că apare mai repede decât credeai. Uiţi după primele zece minute că Machinarium este de fapt un joc indie făcut de doar şapte oameni, din fonduri proprii, iar preţul de vânzare este în cele mai multe cazuri mai mic decât jumătate din preţul unui titlu nou apărut. Experienţa în ale adventure-urilor te dezumflă şi mai rău pentru că, inconştient, te aştepţi la o nuvelă în par cu vizualul şi auditivul, care să-ţi creioneze atent personajele şi care să te lase să descoperi câte ceva din pântecele mecanismelor şi ale scenelor etalate, cu atât mai mult cu cât jocul emană şi un pic de je ne sais quoi fin à la Grim Fandango.



Nuvela se transformă încet, încet, într-o fabulă în care un roboţel încearcă să-şi salveze roboţica din mâinile răufăcătorilor roboţoi. Expunerea este interesantă pentru că în joc nu există dialog, gândurile se transmit în sistem bulă, ca în benzile desenate, iar textele sunt înlocuite cu imagini în mişcare. Astfel totul pare că se întâmplă datorită nouă şi în jurul nostru, mai mult decât în cazul altor adventure-uri, iar acţiunile sunt şi ele potenţate şi parcă mai logice graţie acestui artificiu. Personajele întâlnite sunt tipice, caragialistice, fără puterea de a provoca surprize, la fel cum de cele mai multe ori se aşterne şi ţesătura acţiunilor. Chiar şi aşa, aventura are forţă, fără clişee hollywood-iene, cu momente emoţionante, haioase, interesante, triste.

Imaginaţia şi măiestria artistului grafic nu au încetat să mă surprindă, să mă încânte la fiecare pas şi până una alta imaginile ar fi avut singure puterea de a mă purta de-a lungul întregii aventuri. Toate sunt desenate, colorate, pictate de mână, apoi scanate şi efectivizate cu programele specifice.

Atenţia la detaliu e năucitoare şi de multe ori am descoperit în goana după pixeli mici tuşe care ori trădează puţin din istoria locului, ori mi-au dat idei despre ce trebuie să fac pentru a trece mai departe. Din păcate, nu sunt decât 25-30 de planşe în tot jocul, prea puţine pentru a-ţi putea dezvălui şi partea mai puţin vizibilă a oraşului.



Zecile de mecanisme şi clădiri par astfel fără suflet, fără adâncime, faptul că întorc ceasul „bisericii" din exteriorul clădirii îmi pare nepotrivit, aş fi preferat, mai ales într-un astfel de mediu, să pot interacţiona cu mecanismul şi consider că un puzzle astfel integrat ar fi fost de preferat altor încercări logice aruncate prin joc. Până şi roboţelul pare în câteva rânduri ireal pentru că obiectele găsite, indiferent de mărime, sunt înghiţite, făcându-l să pară gol, doar o cutie de tablă, în totală contradicţie cu universul puternic steampunkizat prin care se plimbă. Pe de altă parte, artiştii au avut nevoie de trei ani pentru a definitiva aceste planşe şi au dat dovadă de o



răbdare tipic asiatică în procesul de creaţie, e clar, din nou uit să privesc întreg tabloul şi ridic prea sus ştacheta când de fapt am primit mai mult decât suficient.

Atenţia la detaliu, coroborată cu faptul că „Wall-E" nu interacţionează decât cu obiectele la care poate ajunge fără a se deplasa, se poate transforma însă şi într-o povară, jocul nu este tocmai uşor şi te vei trezi în câteva rânduri că încerci la fiecare pas făcut să acţionezi ceva, să provoci o acţiune etc. Producătorul a încercat să înlăture acest neajuns prin furnizarea de indicii directe, indirecte sau cu subînţeles, iar în caz de blocaj total, un walkthrough complex poate fi accesat oricând in game. Poţi opta în orice moment să vezi la ce se gândeşte roboţelul, lucru care te va ajuta sau nu în funcţie de obiectele pe care le ai în posesie sau pur şi simplu să ţi se arate ce ai de făcut mai departe prin deschiderea unei cărţi profetice de benzi desenate. Provocarea într-un astfel de joc e cât se poate de clară, însă terminarea lui fără a „trişa", un deziderat care, spre dezamăgirea mea, dar şi împins de termen, nu l-am atins. M-am folosit o dată de level 1 walkthrough, fi-v-ar aspiratoru' şi o dată de level 2, fi-v-ar pasărea. S-a întâmplat rar însă să mă blochez mai mult de câteva (zeci de) minute şi în general jocul curge şi creează dependenţă, acţiunile se succed cu repeziciune, schimbările provocate se simt şi resimt.

Muzica se integrează organic cu celelalte elemente ale jocului şi te face să te întrebi de ce există atât de puţine titluri cu această proprietate. Fiecare locaţie este acompaniată de o melodie, un ton, un ritm, muzica nu este doar un layer, împinge simţiri şi se împleteşte cu sunetele provocate de mecanismele şi activităţile din fundal. Un sintetizator răguşit forţează o mică operetă la pian, un gramofon încearcă o pianină, un contrabas, parcă şi un violoncel, un radio vechi vine cu propriile variaţiuni, tot să cauţi frecvenţe. Jazz metalic, ritmuri suprarealiste, puzzle-uri tematice, melancolie, frumuseţe. De neratat.

■ **ncv**



alternativa



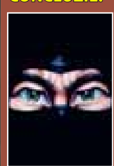
GRIM FANDANGO

Îmi vine greu să spun clar de ce Machinarium îmi aduce aminte de Grim, poate e muzica, atmosfera melancolică, universurile puternic stilizate, dificultatea, gameplay-ul clasic, toate la un loc.
De mulţi considerat cel mai bun adventure al tuturor timpurilor, Grim ar trebui încercat de toată lumea.

BUNE:
- grafica
- sunetul
- dificultatea
- preţul

RELE:
- univers relativ neconvingător
- scurt
- poveste simplificată

CONCLUZIE: Machinarium este făcut de doar şapte oameni, din fonduri proprii, iar preţul de vânzare este mai mic decât jumătate din preţul unui titlu nou apărut… Dacă privim doar prin prisma acestor date, nota e incorectă. Machinarium este fără discuţie printre cele mai bune titluri indie existente, un zece cu felicitări şi vă mai aşteptăm ar fi în ordine. Comparat însă cu clasicii geniului... poftiţi:



8,8

GRAFICĂ	10
SUNET	10
GAMEPLAY	08
MULTIPLAYER	--
STORYLINE	08
IMPRESIE	08



Gen Aventură grafică **Producător** Amanita Design **Distribuitor** Amanita Design **Ofertant** store.steampowered.com **ON-LINE** www.machinarium.net

CERINŢE MINIME:
Procesor 1,6 GHz **Memorie** 1 GB RAM **Accelerare 3D** Nu neapărat



Un alt erou, acelaşi război

N-am fost niciodată un fan al universului Halo, iar cu excepţia ultimului capitol din trilogie, primele două nu m-au încălzit cu nimic. Însă tocmai când credeam că Microsoft a muls cam tot ce era de muls din franciza Halo, cineva s-a gândit de fiecare dată să mă contrazică - pe lângă trilogia Halo, seria de FPS-uri care a înmuiat în mod inexplicabil inimile patrioţilor de rând şi minţile soldataţilor americani „staţionaţi" în Irak, Microsoft a lansat deja cu succes un joc de strategie pentru Xbox 360, intitulat Halo Wars şi un nou FPS care foloseşte acelaşi univers, botezat ODST. Un altul, şi anume Halo Reach, este în producţie. Prin urmare, n-aş fi deloc surprins să aflu că Microsoft pregăteşte o continuare a trilogiei originale... and they will call it H4LO. „Word!"

ODST

Este lesne de înţeles că n-am fost entuziasmat de lansarea ODST-ului. Halo 3: ODST de fapt.
Pentru că, tehnic vorbind, nu mă aşteptam să fie cine ştie ce noutate, ci un expansion de sine stătător cu câteva misiuni în plus. Dar l-am jucat şi mi-a plăcut mai mult decât m-am aşteptat.

ODST este diferit faţă de trilogie, mai ales pentru că joci din perspectiva unui membru al Orbital Drop Shock Troopers, adică Trupe De Şoc Numai Bune De Paraşutat De Pe Orbită. Yep, adio Master Chief, acum eşti un soldat numai bun de aruncat, ceea ce înseamnă de fapt că nu eşti la fel de puternic, nu poţi să sari în sus la fel de mult şi nici vorbă să-ţi regenerezi scutul când ai rămas pe zero.



Aşa că depinzi de clasicele pacheţele cu sănătate.

Acţiunea din ODST se petrece în paralel cu evenimentele din Halo 2 şi începe într-un moment în care trupe ODST sunt expediate de pe orbită spre solul Pământului pentru a lupta cu extratereştri Covenant sosiţi pentru invazia de duminică. Soldaţii ODST nu apucă însă să aterizeze pe propriile lor picioare, pentru că o explozie îi împrăştie în toate direcţiile, inclusiv pe tine. Când îţi vii în fire constaţi că eşti singur-cuc, astfel că tu, Rookie, decizi să scotoceşti străzile din New Mombasa (da, suntem în Africa) pentru indicii care te-ar putea ajuta să-ţi găseşti camarazii. Indirect, indiciile provoacă flashback-uri ce-ţi arată ce s-a întâmplat, însă şi mai interesant este faptul că nu eşti obligat să stai ca lemnul şi să le admiri, ci poţi să le joci. În rest, campania din ODST este un amestec de lupte frenetice în cel mai pur stil Halo cu momente de singurătate.

Campania poate fi jucată şi în cooperativ, ceea ce este ciudat, având în vedere că Rookie este cam de capul lui pe străzile din New Mombasa. Dar sunt sigur că orice fan al genului este dispus să treacă peste asta, aşa că nu văd de ce i-aş căuta ODST-ului nod în papură din


Îţi schimb uleiul?


Nişte zburătoare extreme de sâcâitoare


Piticaniile dau năvală


Mai bun ca la microunde


Zbor frânt

Firefight este atât de intens şi de distractiv, încât te poate ţine în priză până-ţi amorţesc degetele şi constaţi că te-a prins dimineaţa.

acest punct de vedere. Nu degeaba din ce în ce mai mulţi jucători încep să îmbrăţişeze reţeta.

În afară de campanie, ODST vine şi cu un nou mod de joc intitulat Firefight, foarte asemănător cu modul SpecOps din Modern Warfare 2, deci foarte recomandat celor care adoră să joace în cooperativ, dar nu neapărat. Singur nu este însă de recomandat, având în vedere că este deosebit de greu să faci faţă valurilor interminabile de inamici care te atacă constant. În primul rând, ai doar patru vieţi la dispoziţie, arsenalul cu care porneşti nu este foarte variat, iar muniţia nu este infinită.
În al doilea rând, extratereştri au prostul obicei să lase în urmă pocnitori destul de incapabile, dat fiind faptul că se bazează, cel puţin în primă fază, mai mult pe numărul lor mare. Drept urmare, trebuie să foloseşti cât mai eficient cu putinţă armele pe care pui mâna. În plus fiecare rundă nouă activează un set de bonusuri, dar nu pentru mine, ci pentru adversar, motiv pentru care am ajuns să mă bat cu inamici care căpătaseră instantaneu doze duble de sănătate şi abilitatea de a respinge gloanţe. Pare descurajant, dar nu este chiar aşa. Iar asta pentru că Master Chief nu te mai poate scoate din rahat. Fiind un simplu soldat, este lesne de înţeles că încasezi altfel loviturile. Nu poţi să sprintezi în voie, n-ai cine ştie ce scut, iar pumnul tău abia dacă clinteşte un fir de păr de pe ţeasta inamicilor mai mari. Din fericire, asta nu înseamnă că lupta din ODST este insuportabilă. Luptele sunt astfel mai savuroase şi te obligă să abordezi mult mai strategic bătălia dacă vrei să scapi cu viaţă din orice încleştare.

Un alt avantaj al ODST-ului este reprezentat de povestea non-lineară cu care te întâmpină şi caracteristica de „sandbox" a mediului de joc (vezi GTA). Ambele elemente sunt cu totul noi în peisajul Halo şi funcţionează extrem de bine în acest caz. Eşti liber să te plimbi şi să explorezi în voie, iar zonele pe care trebuie să le cureţi de inamici sunt atât de puţine, încât ai impresia că poţi parcurge întregul joc fără să tragi un singur foc, dar cu riscul de a rata toată distracţia.

Partea mai nasoală este că jocul e scurt şi te lupţi cam cu aceleaşi bande de extratereştri Covenant cu care te-ai luat la trântă şi prin trilogie. Iar acolo unde am întâlnit un specimen nou, nici măcar nu a ripostat. Totuşi, în ciuda faptului că suferă din pricina varietăţii, AI-ul este suficient de deştept astfel încât luptele să nu fie întotdeauna la fel.

Cu o campanie solo distractivă şi un excelent nou mod de joc, Halo 3: ODST este, la urma urmei, o reuşită. Fanii shooter-elor n-au niciun motiv să-l rateze.

■ KiMO


Ce-i asta?
Am cerut brânză!!!

Cele bune să s-adune, Cele rele...

alternativa


GEARS OF WAR 2

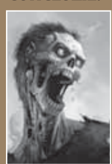
Gears of War 2 este un joc de acţiune al naibii de bun, ce nu are voie să lipsească din colecţia fanilor genului şi mai ales al celor ce adăpostesc prin case câte o consolă Xbox 360. Grafică excelentă, campanile solidă, noi arme şi moduri multiplayer faţă de original, plus posibilitatea de a-l juca în cooperativ. Gears of War 2 are de toate.

*LEVEL FEBRUARIE 2009

BUNE:
- Firefight
- New Mombasa
- multiplayer-ul

RELE:
- prea scurt
- nimic cu adevărat nou în ograda Covenant

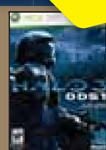
CONCLUZIE:



Campania solo este reuşită, dar extreme de scurtă. Multiplayer-ul compensează lipsurile, dar asta nu schimbă cu nimic faptul că Halo 3: ODST se adresează în primul rând fanilor francizei.

8,2

GRAFICĂ	08
SUNET	08
GAMEPLAY	09
MULTIPLAYER	09
STORYLINE	07
IMPRESIE	08



Gen FPS **Producător** Bungie **Distribuitor** Microsoft **Ofertant** GameShop.ro
ON-LINE www.bungie.net/Projects/ODST

Consolă Xbox 360 oferită de Microsoft România

FORZA MOTORSPORT 3

Sute de maşini!



De când eşti mic, îţi plac maşinile. Este imposibil să nu fie aşa. Sunt absolut convins şi de varianta: de când eşti mică, îţi plac maşinile. Doar că trebuiau să-ţi placă mai mult păpuşile şi ai ales să te conformezi. Revenim. Tuturor ne plac maşinile. Unora atât de mult încât se apucă să le conducă pe ale altora. GTA style, baby! Iar alţii reuşesc să facă astfel încât să fie angajaţi să se dea pe cele mai tari maşini din lume. Cum ar fi să te duci şi să te dai cu un kart, iar un gură-cască de pe marginea drumului să vină la tine şi să îţi spună că eşti următorul Alain Prost? Şi nu doar atât, ci chiar să-ţi ofere un post de pilot de curse la una dintre cele mai tari echipe dintr-un campionat de maşini. Mai mult ca sigur, ca un bun român ce te afli, mai întâi îl vei trimite la plimbare cu o călduroasă trimitere la origini, ca dup-aceea să-i mănânci din palmă ca ultimul canar.



Pe lumea astea sunt multe tipuri de slujbe, dar foarte puţine sunt cele cu adevărat interesante. Parcă e un făcut. Nimic din ce este ca lumea nu se găseşte în cantităţi industriale. Pentru fiecare slujbă ca pilot de curse, există un milion de posturi de măturător de stradă. Şi deşi ca măturător de stradă ai mult mai multe şanse să găseşti pe jos câte un gologan de cinci decât un măturător de curse, hai să fim serioşi... te-ai uita după monede pe stradă în momentul în care eşti plătit în maşini de patru sute de mii de euro, câte una pe săptămână? Probabil că da, căci eşti în continuare român.

De la C1 la F1

Jocul de faţă face ce a făcut şi cea mai recentă iteraţie a NFS-ului. Ia cursele de maşini de pe stradă şi le duce unde le este locul. Pe pistele de curse. Ignoră povestea trasă de păr a unui mare maşinist care îşi pierde cea mai super ultra sculă maşină la o cursă ilegală de maşini şi trebuie să o ia iar de la zero pentru a o impresiona pe logodnica unei javre şi te pune în papucii Sparco originali ai unui pilot mare de la o echipă mare.

Dar pentru a nu-ţi da mură-n gură, trebuie să începi de jos. Trebuie să te dai cu ultimele jeguri mai întâi, pentru a ajunge la cireaşa de pe tort mai încolo. Stai liniştit. Nu te suie la volanul unei Dacii Nova, ci doar în spatele volanului a diferite mărci de automobile la care îţi poţi face rate şi tu dacă îţi acceptă banca împrumutul.

Partea incredibilă a jocului este că reuşeşte să ofere două experienţe de joc complet diferite. Cine doreşte Arcade pe toată linia, curse uşoare şi câştiguri pe linie poate juca folosindu-se de toate assist-urile posibile. În acest mod de joc, tot ce trebuie să faci este să iei singur curbele, în rest se ocupă calculatorul de tot. El va pune frână în curbe, el va bloca sau debloca roţile când trebuie, îţi va arăta trasa ideală şi, în principiu, va calcula totul pentru tine pentru ca tu să poţi căsca gura liniştit la fantasticul mediu înconjurător, să te pierzi în mişcarea de rotaţie a roţilor şi să nu te deranjeze faptul că ai făcut maşina praf dacă te-ai speriat de o veveriţă ce sare în mijlocul drumului.

Pe de altă parte, poţi alege să te joci un adevărat simulator ce îţi scoate peri albi la cea mai mică greşeală. Poţi scoate toate assist-urile şi să fii un adevărat ninja al traseului. Diferenţele între modul arcade şi cel, hai să-i spunem, pro sunt masive. Maşinile se transformă din











mieluşei ce merg perfect aliniaţi şi cu ochii închişi la tăiere, în adevăraţi Moby Dick ce te pândesc să greşeşti pentru a te înghiţi cu totul. Deşi am făcut această diferenţiere între modurile de joc, ele nu sunt de fapt separate. Nu trebuie să alegi la început modul arcade, ca apoi să trebuiască să reporneşti campania pentru a găsi provocarea din spatele acestui joc. Înainte de fiecare cursă vei putea alege cu care dintre assist-urile puse la dispoziţie să porneşti la bătaie. Dar nici modul pro nu este o sperietoare, deoarece jocul îţi oferă unul dintre cele mai nenorocite sisteme de trişat. Un buton cu care dai timpul înapoi, recuperând orice greşeală făcută pe traseu, este cel mai bun prieten al tău. Cam de doi lei, dar ce să faci, toată lumea trişează.



Modul prin care jocul te instigă să joci cu cât mai puţine assist-uri posibile este şi el inteligent. Cu cât ai mai puţine ajutoare din partea calculatorului pentru a câştiga cursa, cu atât mai mulţi bani vei putea câştiga la finalul acesteia. Este ca şi cum fiecare assist trebuie plătit pentru a te ajuta. Iar crede-mă, banii îţi trebuie. Banii... ochiul dracului... Dacă nu eşti mână spartă, îţi ajung liniştit. Dar dacă vrei ca fiecare dintre maşinile pe care le primeşti să fie cea mai cea, o să plângi după fiecare leuţ pe care îl dai pe o eugenie.

Nu maşinile în sine sunt cele care te vor usca de bănet. Maşinile vor veni de la sine. Fiecare producător se va da de ceasul morţii să-ţi trimită cel mai recent model de bolid, dar niciunul nu se înghesuie să îl trimită şi gata tunat. Aia trebuie să o faci tu, pe barba ta. Iar tuning-ul e SCUMP! Astfel că te sfătuiesc să te opreşti la câte o singură maşină din fiecare clasă şi să nu îţi cheltui şi ultimul sfanţ pe fiecare maşină primită. Partea mai drăguţă este că fiecare producător e bucuros când concurezi pe o maşină făcută de el şi începe să scadă preţul la componentele de tuning. Fiecare cursă câştigată, sau nu, îţi aduce puncte de experienţă, făcând chiar şi level up. Dar aceste puncte de experienţă se traduc mult mai bine în puncte de prestanţă, deoarece nu îţi oferă puncte pe care să le bagi într-un fel de evoluţie a personajului, ci îţi oferă notorietate printre producătorii de maşini şi organizatorii de curse. Cu cât eşti mai cunoscut, cu atât primeşti mai multe maşini sau invitaţii la curse.

Îmbunătăţirile pe care le aduci maşinilor trebuie făcute cu cap. Majoritatea curselor sunt făcute pe clase de performanţe ale maşinilor. Când ajungi la un anumit punct, maşina poate sări de pragul limită alocat clasei respective şi nu mai poţi continua cursa cu această maşină. Aşa că trebuie să caşti bine ochii la acest indice de performanţă şi să ai grijă să nu sari calul. Am păţit acest lucru cu un Ford Focus pe care l-am sărit direct în clasa A, după ce am băgat în el vreo două sute de mii de credite şi la care m-am uitat apoi cu jind, dar de care nu m-am mai putut atinge.

În principiu, jocul îţi oferă gratuit toate maşinile de care ai nevoie pentru a concura tot timpul la nivel maxim de performanţă. Dar nu îţi oferă restul de maşini, al căror număr sare de patru sute. 400!!! De câtă vreme nu ai mai dat peste un joc în care să fie un număr atât de mare de maşini? Şi când stai să te gândeşti că fiecare dintre ele poate fi tunată cu componente diferite, de la o gaşcă de producători deja consacraţi, ţi se cam ridică părul pe spinare. Volumul de muncă pe care băieţii de la Turn 10 Studios l-au băgat în jocul ăsta este impresionant.

Jocul nu este lipsit de probleme, din nefericire. AI-ul participanţilor la trafic este dezamăgitor. Maşinile controlate de consolă sunt lipite de trasa ideală, excepţie făcând unele accidente, care par forţate şi se văd că sunt un element aleator ce are loc fără niciun fel de logică.

Multiplayer-ul este la fel de personalizabil ca şi single playerul. Lucru care este cu două tăişuri deoarece poate face aşteptarea prea lungă. Toate setările pe care le poţi face înainte de începerea cursei pot tăia pofta de joacă a unor participanţi. Dar cel mai josnic lucru ce se putea întâmpla este necesitatea de a avea un cont Xbox Live Gold pentru a putea juca în mod online. Mare scârboşenie.

■ **Koniec**

alternativa



GRAN TURISMO 5 PROLOGUE

Deşi, după cum îi spune şi numele, este doar un prolog a ceea ce va apărea în martie 2010, Gran Turismo 5 Prologue este un joc de sine stătător ce ne arată ceea ce poate fi cel mai bun simulator auto (pentru PS3, însă) de până acum.

Din nefericire, seria Need for Speed s-a cam dus pe apa sâmbetei şi, deşi cea mai recentă variantă a jocului s-a bucurat de recenzii pozitive, tot nu se poate ridica la standardele impuse de GT şi acum de Forza Motorsport 3.

BUNE:
- amestecul de arcade/sim îl face atrăgător pentru orice tip de jucător
- sute de maşini!
- poate crea dependenţă

RELE:
- un AI prea dubios
- multiplayer online contra cost

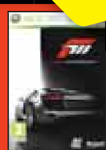
CONCLUZIE:



Trecând peste problemele de AI ale jocului şi de faza cu contul Gold, cred că nu exagerez spunând că Forza Motorsport 3 este unul dintre cele mai bune simulatoare auto pe care am avut plăcerea să le joc. O grafică fenomenală, o sumedenie de maşini, nu este stricat de o poveste stupidă şi siropoasă, posibilitatea de a aduce o sumedenie de modificări maşinilor, arcade sau simulator, Forza Motorsport 3 le are pe toate. Dacă vreţi un joc cu maşini cu adevărat bun, nu mai staţi pe gânduri.

9,4

GRAFICĂ	09
SUNET	09
GAMEPLAY	10
MULTIPLAYER	09
STORYLINE	--
IMPRESIE	10



Gen Simulator auto **Producător** Turn 10 Studios **Distribuitor** Microsoft **Ofertant** GameShop.ro **ON-LINE** forzamotorsport.net

Consolă Xbox 360 oferită de Best Distribution



Ratchet & Clank Future: A Crack in Time

Jocul autostopistului intergalactic

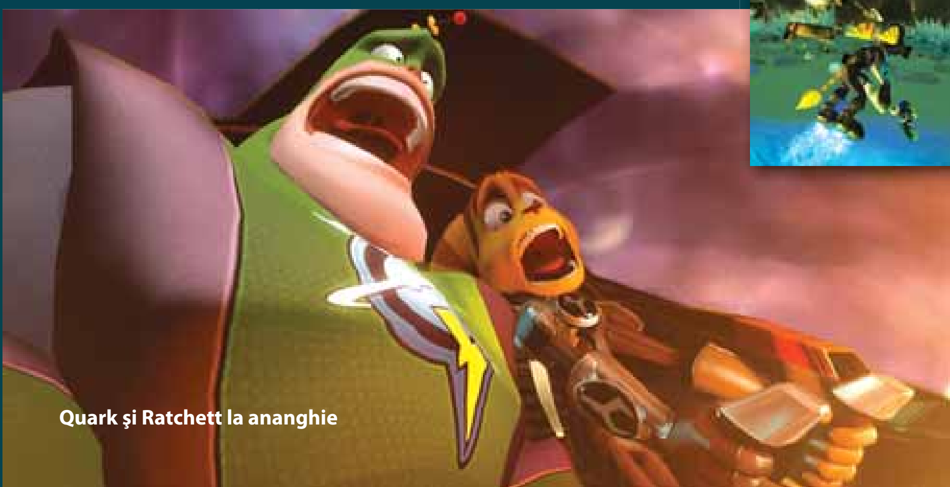
În timp ce ariciul albastru Sonic şi prietenii lui îşi trag mucii de necaz că producătorii pur şi simplu nu reuşesc să-l integreze cu succes pe platformele actuale şi vânzările merg slab, alte francize action-adventure (ex-platform, dacă vreţi) o duc bine-mersi şi reuşesc cu fiecare reeditare să menţină un standard înalt sau chiar să îmbunătăţească formula. Ratchet & Clank este un astfel de joc, care se bucură din plin de avantajul de a se fi născut direct pe o platformă unde 3D-ul se simte la el acasă, adică pe PS2. Dincolo de titlurile incipiente şi versiunile portabile exclusive pentru platformele Sony, trilogia Future, încheiată prin jocul de faţă, a însemnat un salt în direcţia potrivită din toate punctele de vedere care contează şi se bucură din plin de puterea pusă la dispoziţie de monstruleţul PS3.

Pentru cei care au deschis (sau vor deschide) mai târziu LCD-urile Full HD

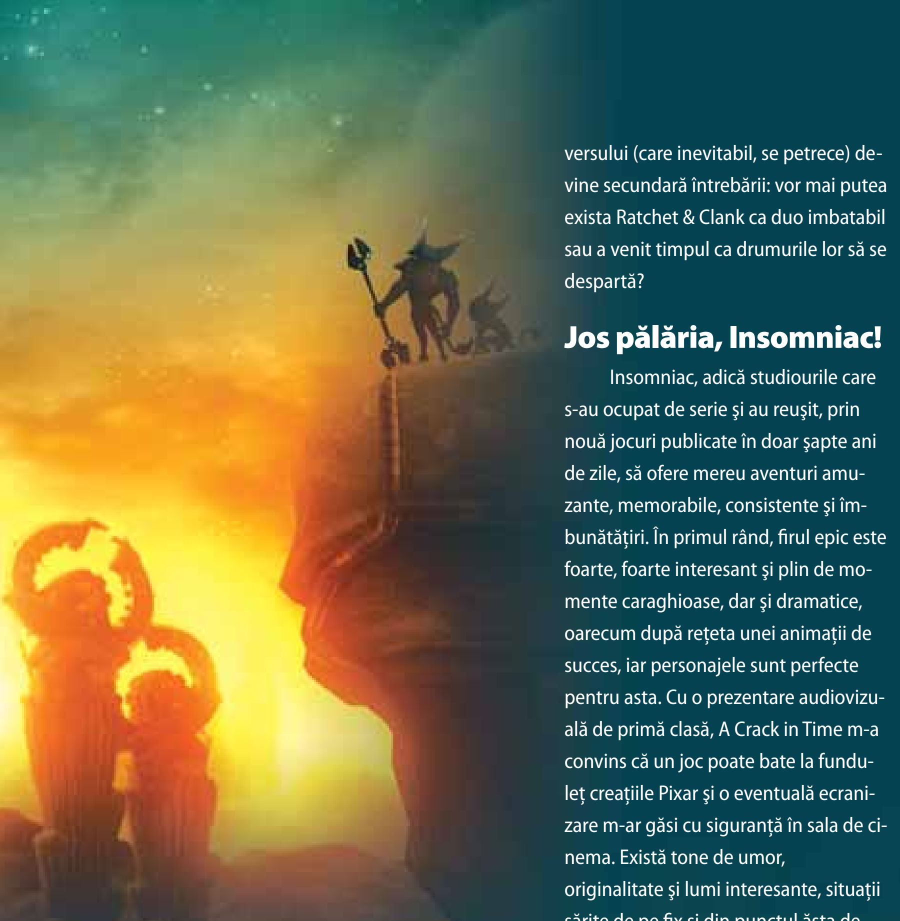
Eroii principali ai poveştii sunt Ratchet, ultimul lombax din Univers, o felină blănoasă şi plină de nerv a cărui principală armă este un soi de cheie cu clichet, roboţelul Clank, undeva între o variantă gânditoare şi ceva mai paşnică de Bender-kiss-my-shiny-metal-ass şi C3P0 şi Quark, aş zice pe nedrept nemenţionat în titlu, un superhero wannabe, mare lăudăros şi egocentric, cu aere şi pretenţii de vedetă, dar fără puteri speciale în afară de forţa căpătată la şedinţele de culturism, vizibilă prin muşchii peste care aproape crapă costumul gay-mulat şi pe care tehnologia reuşeşte de fiecare dată să-l pună la respect. Dacă Ratchet este un veritabil erou intergalactic, cu reputaţia câştigată pe cinstitelea, Clank nu este cu nimic mai prejos, numai că prietenia între cei doi, în care primul este dominant, iar cel de-al doilea dominat, pune simpaticul roboţel într-un con de umbră... cu urechi.



Un mic tribut pentru E.T.



Quark şi Ratchett la ananghie



Amândoi sunt prieteni buni cu Quark, în ciuda defectelor lui şi a faptului că mai mult strică decât repară, iar aventurile prin care trec împreună sunt cel puţin delicioase. Quark a reuşit mereu să capteze atenţia printr-o serie de replici memorabile, personalitatea lui ilară şi păţaniile cretine prin care trece, însă finalul trilogiei Future se concentrează mai mult pe relaţia Ratchet-Clank. La finalul primului episod, Tools of Destruction, Clank este răpit de o rasă de roboţi avansaţi, care încep să-i clarifice originile şi-l antrenează intens în folosirea unor tehnologii puternice. Desigur, îngrijorat, Ratchet pleacă în căutarea lui, colindând nenumărate galaxii şi întărindu-şi statutul de erou prin fapte de vitejie adiacente călătoriei. Între timp, dorind cheia pentru puterea supremă, antagonistul principal al seriei, Dr. Nefarious, îl răpeşte şi el pe Clank şi încearcă să-i extragă din memorie secretele învăţăturii primite de acesta. Pe parcursul aventurii din A Crack in Time, Clank va deveni o prezenţă la fel de impunătoare şi dominantă ca şi Ratchet, iar salvarea universului (care inevitabil, se petrece) devine secundară întrebării: vor mai putea exista Ratchet & Clank ca duo imbatabil sau a venit timpul ca drumurile lor să se despartă?

Jos pălăria, Insomniac!

Insomniac, adică studiourile care s-au ocupat de serie şi au reuşit, prin nouă jocuri publicate în doar şapte ani de zile, să ofere mereu aventuri amuzante, memorabile, consistente şi îmbunătăţiri. În primul rând, firul epic este foarte, foarte interesant şi plin de momente caraghioase, dar şi dramatice, oarecum după reţeta unei animaţii de succes, iar personajele sunt perfecte pentru asta. Cu o prezentare audiovizuală de primă clasă, A Crack in Time m-a convins că un joc poate bate la fundulet creaţiile Pixar şi o eventuală ecranizare m-ar găsi cu siguranţă în sala de cinema. Există tone de umor, originalitate şi lumi interesante, situaţii sărite de pe fix şi din punctul ăsta de vedere puţine sunt jocurile comparabile cu ce-am găsit aici. Sigur, asta n-ar ajuta atât de mult dacă gameplay-ul în sine n-ar fi impecabil, variat, cu o doză numai bună de provocare şi greu de lăsat deoparte.

Ei bine, toate aspectele jocului, realizate fantastic, se îmbină şi conspiră la a crea un titlu plin de farmec, care garantează să distreze cam orice categorie de jucăuş, indiferent de preferinţe şi vârstă. Platforming-ul şi pac-pac-ul, aferent secţiunilor lui Ratchet, presărate cu puzzle-uri ocazionale, alternează perfect cu părţile de explorare şi luptă intergalactică, dar şi cu segmentele lui Clank, nişte puzzle-uri extrem de inteligente, dar accesibile, cărora nu le lipseşte o doză numai bună de acţiune.



Barul turistului intergalactic



Şi ia spune tu, micuţule, câţi ani ziceai că ai?



Da, atât de mişto arată



Clank şi eurile lui



Ratchet, I'm your father!

Lumea lui Ratchet

Blănosul lombax primeşte, ca de obicei, cea mai mare parte a timpului de emisie, pe care-l veţi petrece explorând lumi pline de magie, salvând amărâţi şi caftind, prin tot felul de mijloace, o varietate enormă de răi. Având în dotare cheia, Ratchet o poate folosi pentru a manevra tot felul de mecanisme, dar şi pentru a cafti lighioane. Fiind un puradel ultratehnologizat, arsenalul lui nu se opreşte aici, ci poate mânui tot felul de arme complet personalizabile prin mod-uri şi upgrade-uri, pornind de la un clasic pistol laser şi o mănuşă de bombe aruncătoare şi continuând cu multe lucruri sărite de pe fix, caracteristice seriei, cum ar fi o armă sonică pentru crowd control ce constă într-un broscoi înfipt într-un mâner cu trăgaci, a cărui chemare la împerecheat este


Galaxia stick-urilor analogice


Armata clonelor

atât de oribilă încât dezintegrează inamicii instantaneu. Şmecheria care mi-a plăcut: broscoiul trage aer în piept, iar dacă vrei efect maxim, trebuie să te uiţi ca fălcile lui să fie umflate la maximum înainte de a apăsa trăgaciul. Sigur, Ratchet poartă şi tot felul de armuri, care mai de care, ce pot fi îmbunătăţite, ba chiar are o pereche de cizme care-i dau aderenţă pe suprafeţe ionizate (veţi cutreiera încăperi mergând pe pereţi şi pe tavan nu o dată), însă, de departe, spectacolul cel mai frumos este oferit de Hover Boots (pe care le primeşti după câteva ore de joc), cu ajutorul cărora micul personaj se poate deplasa plutind deasupra pământului, cu o viteză incredibilă, pe planetele de explorat. Nu stau să vă explic prea multe, dar credeţi-mă că sunt geniale, genul de accesorii pe care ajungi să ţi le doreşti în orice joc (de la Modern Warfare până la Batman sau Uncharted). Dincolo de asta, Ratchet foloseşte o navetă pentru deplasarea între lumi, iar componenta de explorare a spaţiului este unul dintre punctele de interes ale jocului. Totul se desfăşoară într-un plan bidimensional, simplificând orientarea şi controlul. Nu trebuie să-ţi faci griji decât pentru acceleraţie, frână (şi ulterior boost) şi întoarcere, iar în timpul luptelor îţi stau la dispoziţie câteva manevre evazive, foarte spectaculoase, pe care le întreprinzi folosind stick-ul din dreapta. Şi năvuţa poate fi personalizată şi îmbunătăţită, în timp, cu tot felul de mod-uri şi adăugiri, pe măsură ce aduni Zoni (mici creaturi foarte pricepute la reparat şi îmbunătăţit), însă, din păcate, lupta, deşi satisfăcătoare şi spectaculoasă, nu este niciodată solicitantă cu adevărat şi ajungi destul de repede să te simţi un fel de zeu la bordul navei. Interesant este că, în timpul plimbărilor prin spaţiu, poţi alege pe ce lumi să aterizezi şi te opreşti chiar la baruri spaţiale, aşa cum aţi văzut în Spaceballs, de exemplu. Aici intră în joc minigame-uri în care aterizezi şi te plimbi pe micuţe planete sferice, populate cu inamici şi cu tot felul de bunătăţi a căror explorare poate fi uneori dezorientantă, dar este întotdeauna răsplătită cu lucruri dezirabile, cum ar fi mod-uri pentru arme – in your face, Mass Effect! Per total, experienţa cu Ratchet este incredibil de satisfăcătoare, atât în secţiunile de navigare, cât şi în cele de luptă şi explorare a planetelor, iar tutela artistică a jocului se vede că a încăput pe mâini pricepute. Pur şi simplu nu m-am putut sătura.

Puzzle-urile lui Clank

Spre deosebire de Ratchet, prietenul său robotic are parte de secţiuni de puzzle în care-şi descoperă puterile rezervate de creatorul său, iar mecanica de joc este una genială. Accesând nişte platforme, poţi înregistra pentru maxim un minut acţiunile a mai multe euri ale lui Clank, care trebuie să colaboreze pentru a rezolva puzzle-uri. Ca să vă faceţi o idee: înregistrezi un eu care acţionează un buton care ridică o platformă, care oferă acces la alt buton care deschide uşa către nivelul următor. Apoi, în timp ce înregistrarea îşi face treaba, înregistrezi un alt eu, care foloseşte liftul şi se acţionează butonul care deschide uşa. După care înregistrezi peste primul eu, având grijă să acţionezi liftul la timp, pentru ca celălalt eu să ajungă la buton, după care te strecori bine-mersi pe uşă. De la simplu la destul de complex, puzzle-urile evoluează firesc şi sunt mult mai amuzante în practică decât aş putea descrie în cuvinte. În plus, Clank primeşte un sceptru cu ajutorul căruia poate restaura obiecte stricate la starea iniţială şi care poate crea o sferă în interiorul căreia timpul încetineşte. Dacă punem la socoteală faptul că şi eurile înregistrate pot folosi această abilitate, iese un mix cât se poate de reuşit. Nu lipseşte partea de luptă, în care sceptrul tămăduitor se transformă într-o bâtă pe cinste şi împreună cu sfera de încetinire a timpului (în luptă, a se citi a adversarilor şi implicit a proiectilelor) dau o dimensiune tactică foarte interesantă confruntărilor. Şi toate acestea se petrec într-o serie de niveluri realizate bestial, tehnic, artistic şi funcţional, în care tot felul de voci şi ecrane clarifică scopul în viaţă şi trecutul lui Clank, elemente care te duc puţin cu gândul la Portal.

Un fleac, m-au convertit

Mărturisesc că nu ştiam absolut nimic despre Ratchet & Clank înainte de a butona A Crack in Time, iar în primele minute am avut impresia că nu este decât un action-adventure banal, pentru copchii, foarte bine realizat, dar care nu oferă nimic pentru un public mai matur. Ei bine, continuând, am constatat nu numai că prima impresie a fost una pripită şi falsă, ci că am de-a face cu unul dintre cele mai bune jocuri de anul acesta. Treptat, personajele, lumile de joc, gameplay-ul şi umorul m-au sedus, interzicându-mi să-l mai las din mână până la finiş şi transformându-mă într-un (fan) Insomniac. E perfect pentru copii, dar la fel de potrivit şi pentru adulţi şi încă nu-mi vine să cred cât de mult m-a prins adunătura asta de pixeli. Vi-l recomand călduros. A se servi alături de chec şi multe ceşti de cacao fierbinte.

■ **Caleb**


Inamici demni de Half-Life 3

alternativa


BEYOND GOOD & EVIL

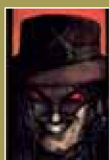
Cu toate că i se poate găsi o vină în a fi cam scurtuţ, acest joculete subapreciat pune pe tavă o lume fantastică în care te pierzi în primul sfert de oră de joc şi din care ieşi foarte, foarte greu. La peste şase ani de la lansare, jocul încă mai impresionează pe plan audiovizual mulţumită unei regii artistice de excepţie şi merită deplin jucat, indiferent de vârstă sau preferinţe.

*COMING SOON...

BUNE:
- prezentare audiovizuală de excepţie, artistic
- personaje memorabile, poveste drăguţă, voice acting perfect
- umor din belşug, arme sărite de pe fix
- gameplay accesibil şi rafinat, univers unitar şi coerent
- puzzle-urile lui Clank

RELE:
- partea de luptă cu naveta e prea uşoară, din cauza AI-ului previzibil
- probleme minore în secţiunile de platforming, ce pot rezulta în decese inutile (dar sistemul de checkpoint-uri este iertător
- muzica mai lasă loc de îmbunătăţiri

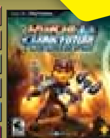
CONCLUZIE:



Împrumutând elemente generice de platform, shooter şi puzzle, Ratchet & Clank le duce la stadiul de artă, adăugând destule elemente originale şi oferind un gameplay aproape perfect, împachetat într-un univers superb, o prezentare excelentă şi condimentat cu personaje pline de farmec şi umor. Nu-l rataţi, ar fi păcat.

9,2

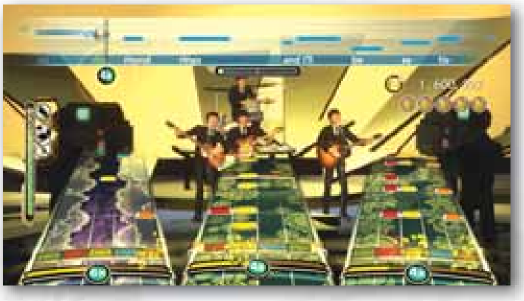
GRAFICĂ	09
SUNET	09
GAMEPLAY	09
MULTIPLAYER	--
STORYLINE	09
IMPRESIE	10



Gen Action-Adventure/Puzzle **Producător** Insomniac Games **Distribuitor** Sony Computer Entertainment Europe **Ofertant** Partenerii SCEE din România

Consolă PS3 oferită de Best Distribution

THE BEATLES ROCKBAND





…<ţipete isterice de fetiţe>…

Liverpool, 1960: ia naştere cea mai cea formaţie – The Beatles. Un exemplu perfect cum patru oameni pot atinge lumea înconjurătoare cu ceea ce fac, fără să arunce cu bombe în capul ei. John Lennon, Paul McCartney, Ringo Starr (Richard Starkey) şi George Harrison sunt patru oameni care au reuşit să facă ce nu a făcut întregul Imperiul Britanic în secole. Au cucerit lumea. Iar lumea a fost fericită să-i primească în sufletul ei. Ueis, parcă fac reclamă la romanele lui Sandra Brown.

În fine, Beatles este una dintre cele mai cunoscute formaţii de muzică ale tuturor timpurilor. Conform statisticilor, ei au vândut mai multe albume în Statele Unite decât orice alt muzician şi se numără printre artiştii care au avut cele mai multe albume în topurile din Marea Britanie. Nu ştiu dacă vouă v-am mai spus, dar cu prietenii mei am mai discutat problema asta. Cele mai multe din trupele astea cu renume se cunosc de mici. Toţi au pus bazele formaţiei pe la 14-15 ani. Eu sunt convins că se strângeau la vreunul acasă, iar părinţii gazdă le puneau



ceva în limonadă. Şi sunt foarte curios ce! Sau poate toţi stăteau pe lângă vreo bază militară în care se făceau experimente chimice pe lumea din jur? Nu se poate ca patru pretenari, patru şuţani să fie toţi chiar ATÂT de buni doar din întâmplare. Care ar fi şansele?



Rock out!

Rock Band şi Guitar Hero se tot bat pentru supremaţia legată de jocurile de profil atât pe console, cât şi pe PC. Răspunsul celor de la Rock Band pentru GH Metallica nu s-a lăsat aşteptat şi s-a concretizat într-un joc dedicat în întregime celor de la Beatles. Patruzeci şi cinci de melodii luate de pe douăsprezece dintre cele mai de succes albume ale celor de la Beatles au luat cunoştinţă cu sintetizatoarele celor de la Harmonix şi au ajuns în faţa a milioane de wannabe rock stars.

Diferenţele între Guitar Hero Metallica şi The Beatles: Rock Band nu sunt fenomenale. Ba chiar insesizabile ca gameplay. Inclusiv instrumentele se potrivesc atât pentru un joc, cât şi pentru celălalt. Din nefericire, nu am avut acces la instrumentele ce sunt replici ale celor cu care cântau pe vremuri cei patru. Dar nu a fost nicio problemă să ne jucăm cu cele pe care le aveam deja.

Modurile de joc nu sunt nici ele o noutate. Se poate juca în mod Story, un fel de Carrier al jocurilor precedente, mod în care suntem purtaţi de-a lungul anilor urmărind ascensiunea celor de la Beatles în fiecare moment important. Modul Quickplay aduce o schimbare interesantă. Până în acest moment doar patru jucători puteau cânta deodată, dar iată că acum şase se pot contorsiona în faţa televizoarelor încercând să recreeze atmosfera de pe Shea Stadium.

Per total, jocul nu este deloc o noutate, dar experienţa de joc dată de atmosfera recreată a anilor '60 este incendiară.

■ **Koniec**

alternativa



GUITAR HERO: METALLICA

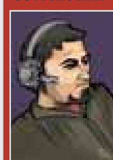
Nu există urmă de îndoială. Cea mai bună alternativă pentru The Beatles: Rock Band nu poate fi decât Guitar Hero: Metallica. Ambele jocuri aduc în casă acelaşi nivel de distracţie, acelaşi gameplay, iar cei care sunt buni la unul sunt buni şi la celălalt. Poate doar grafica voit şaizecistă a lui Beatles să te facă să realizezi că cele două jocuri sunt diferite.

*LEVEL AUGUST 2009

BUNE:
- grafica i se potriveşte ca o mănuşă
- acelaşi gameplay desăvârşit al jocurilor de acest gen
- poate crea dependenţă

RELE:
- se mai putea strecura o melodie cântată şi de altcineva
- duelurile nu se pot purta pe două niveluri de dificultate diferite

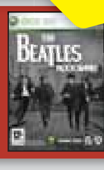
CONCLUZIE:



Distractiv, antrenant şi o experienţă de care altfel nu ai cum să ai parte. Merită să dai banii pe el. Merită să chemi lumea să se joace. Vei avea chiar surpriza ca şi părinţii tăi să stea prin preajmă şi să fredoneze versurile odată cu tine. Ba chiar s-ar putea să te dea la o parte ca să îţi arate cum se cântă într-adevăr Hey, Jude.

8,4

GRAFICĂ	08
SUNET	08
GAMEPLAY	08
MULTIPLAYER	09
STORYLINE	--
IMPRESIE	09



Gen Arcade **Producător** Harmonix **Distribuitor** EA **Ofertant** GameShop.ro
ON-LINE www.thebeatlesrockband.com

Consolă Xbox 360 oferită de Best Distribution



MotorStorm Arctic Edge

Să boost sau să nu boost?



Cu ăştia, mai bine stai la coadă


It never gets old!

Deşi este normal să considerăm epoca PS2-ului apusă, un experiment pe care l-am întreprins recent mi-a arătat că, deşi nu oferă ultimul răcnet în materie de grafică sau confortul celei mai recente generaţii de console, bătrânul PlayStation 2 rămâne o soluţie ieftină de distracţie electronică. Întâmplător, săptămânile astea am butonat frenetic o droaie de jocuri pentru platforma asta, unele pe care nu le prinsesem la vremea lor. În condiţiile în care în redacţie avem toate consolele de ultimă generaţie, mi-aş fi zis că nu voi fi prea impresionat, în special de grafică, dar am avut surpriza de a descoperi că titluri precum Tekken 5 sau SoulCalibur III sunt la fel de valabile precum urmaşii lor, Tekken 6 şi SC IV, iar God of War parcă nu are moarte.

Cu alte cuvinte, încă mai merită să-ţi iei sau să faci cuiva cadou un PS2, alături de câteva jocuri alese pe sprânceană. Aşa, de buget, într-un cămin mai sărăcuţ, lipsit de supertelevizoare UltraHD cu diagonale de trei metri. Şi vă garantez că vă veţi distra la fel de bine. Total întâmplător, a aterizat în redacţie acest Arctic Edge, în varianta pentru PS2, suficient de nesimţită încât să refuze rularea pe PS3. La fel de întâmplător, am avut pe ce să-l butonez. Mai merită oare să scoţi jocuri pentru o consolă intrată deja în arhivă?



Un fleac, m-a pârjolit

Carburant şi straie groase

Motorstorm este o serie destul de bine cunoscută în rândul posesorilor de PS3, cu un renume justificat de prezentarea superbă audiovizuală cuplată cu acţiunea frenetică specifică întrecerilor extreme între vehicule de diverse clase modificate pentru a stoarce din ele şi ultimul strop de performanţă. De data asta, junglele au fost abandonate pentru nişte decoruri înzăpezite, care permit, fireşte, prezenţa unor vehicule fucked up, din cele mai diverse. Ca şi în preaiubitul meu 1NSANE, ai parte de curse în care rulează împreună buggy-uri, motociclete, snowmobile şi ditamai camioanele (spărgătoare de gheaţă).



Pace, şenile şi pompieri


Cu rabla spre rampă


Programul Rabla devine obligatoriu

Adică varietate şi acţiune interesantă, care, după cum veţi vedea, cere tactică pentru atingerea succesului.

Deosebirea între Motorstorm şi jocul de curse generic este dată, în primul rând, de comportamentul boost-ului. Nimeni nu-ţi interzice s-o arzi cu NOS-ul, însă a-l menţine activat prea mult timp rezultă într-o explozie de toată frumuseţea, soldată cu o resetare a maşinii, care ajunge aproape întotdeauna să te coste mai mult timp decât ai fi pierdut dacă nu l-ai fi folosit deloc. De aici, dozarea boost-ului devine o tehnică absolut necesară pentru succes, în special în modul „campaign" denumit aici Festival. Acesta constă în cam 100 de curse clasice, contra timp şi probe speciale. Dacă la început dificultatea redusă îţi mai lasă loc să respiri, spre sfârşit devine incredibil de greu dacă nu stăpâneşti perfect detaliile fine de gameplay. Aici intră specificul fiecărui vehicul şi al traseului pe care te desfăşori. E limpede că un snowmobil va fi foarte versatil şi eficient pe diverse suprafeţe şi chiar pe cărări alternative înguste, ca şi o motocicletă, în timp ce vehiculele cu gabarit considerabil solicită o abordare mai stăpânită, dar pe cât posibil fără greşeală, având însă avantajul masei, care le face să treacă prin mormanele de zăpadă întărită ca prin... aer. Şi tocmai fiindcă manevrarea fiecărui tip de vehicul şi comportamentul acestuia pe diverse suprafeţe, de la zăpadă proaspătă până la gheaţă sunt unice, îţi ia ceva timp să te obişnuieşti. Pe parcurs, deblochezi upgrade-uri pentru vehicule, precum şi o serie întreagă de zorzoane şi accesorii (unele utile, cum ar fi „lopăţica" de buldozer), chestie care te motivează să joci, cel puţin până la un punct, dar care ar fi prosperat şi mai mult în prezenţa unui multiplayer online, care din păcate este sublim, dar lipseşte cu desăvârşire (din varianta pentru PS2, fiindcă pe PSP există chiar şi în varianta ad-hoc). Rămâne modul alternativ Wreckreation, un fel de Single Event, unde, alături Time Attack şi Free Play, se ascunde şi opţiunea pentru multiplayer split screen, bine-venită.

De portare-n cot ne doare

Iniţial, Arctic Edge a fost lansat pentru PSP, iar producătorii variantei de PS2 nu par să fi depus cine ştie ce eforturi pentru a scoate ce e mai bun din mai vechea consolă. Bunăoară, deşi grafica este decentă, se observă că, în afara unor texturi ceva mai detaliate, jocul nu diferă mult de versiunea pentru mult mai slaba consolă portabilă Sony. Vizibilitatea redusă, combinată cu mici artefacte grafice, îmbinări destul de bruşte între texturi şi alte astfel de mici probleme, dintre care cele mai urâte sunt căderile de frame rate din split screen (şi asta în condiţiile în care se vede că detaliile sunt reduse în acest mod) trădează graba producătorilor de a mai scoate un ban de la cei care încă n-au PS3 sau PSP. Am revăzut recent ce poate PS2-ul, iar Arctic Edge este departe de a-i exploata întreg potenţialul. Cu toate acestea, când trag linia, nu pot să spun că spiritul seriei nu este păstrat intact şi trebuie să recunosc că m-am distrat pe cinste.

■ **Caleb**



alternativa



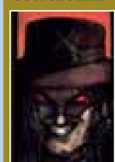
BURNOUT 3: TAKEDOWN

Pe scurt, unul dintre cele mai distractive jocuri cu maşini disponibile pentru PS2, în care adrenalina atinge cote maxime, ochiul e gâdilat de un spectacol pe cinste şi mâna se simte sigură pe controller. Dacă vă e sete de zăpadă însă şi aveţi PS2, puneţi mâna urgent pe SSX 3, cel mai mişto joc cu snowboard făcut vreodată.

***LEVEL NOIEMBRIE 2004**

BUNE:
- trasee geniale şi vehicule simpatice
- varietate; cere tactică
- muzica şi efectele sonore

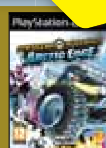
RELE:
- grafică slăbuţă pentru zilele noastre
- fără multiplayer online
- căderi de framerate nasoale în split screen
- portare, nu versiune de PS2



CONCLUZIE: Deşi PS2-ul îşi arată vârsta, Arctic Edge oferă un spectacol interesant, pus în scenă mai ales prin traseele inteligente, proiectate magistral, o varietate de vehicule şi un mod split screen delicios. Din păcate, pe PS2 îi lipseşte multiplayer-ul online, un aspect destul de important pentru rejucabilitate, iar portarea a fost făcută cu o doză mare de durere-n cot, aşa că eşuează în a-şi arăta adevăratul potenţial.

8,4

GRAFICĂ	07
SUNET	09
GAMEPLAY	08
MULTIPLAYER	09
STORYLINE	--
IMPRESIE	09



Gen Racing **Producător** BigBig Studios **Distribuitor** Sony Computer Entertainment Europe **Ofertant** Partenerii SCEE în România **ON-LINE** motorstorm.com

Consolă PlayStation 2 oferită de Best Distribution

RESIDENT EVIL® THE DARKSIDE CHRONICLES

Hazard Biologic: Episodul 18 (dac-am numărat bine)

Aveam de gând să aleg ca subtitlu: „Raport din episodul 18 al telenovelei Hazard Biologic (JP)”, dar am realizat, odată cu traversarea titlului şi o tură de Wikipedia, că nu ar fi tocmai corect faţă de producători. Dacă o telenovelă ar avea atât de multe răsturnări de situaţie, surprize, personaje, fronturi, reveniri, puncte de vedere, unghiuri, 90% din publicul ţintă nu ar mai înţelege mare lucru. DAR, cu toată povestea lui complexă luată ca ansamblu şi atent dezvoltată, Resident rămâne, când e luat pe bucăţi şi mai ales în momentele lui proaste, o telenovelă veritabilă, iar Cronicile părţii întunecate (nu, nu e porno) nu face excepţie. Până şi soţia a remarcat, deşi nu era atentă la ce se întâmpla pe ecran: „mai spune mult ăsta give me a break?”, chiar înainte de a se auzi victorios un „îmi pare rău, mama ta a murit, dar antivirusul… (vreau să spun) antibioticul care te-a salvat e creaţia ei, te-a iubit întotdeauna, să nu uiţi”. Ooo… give ME a break!

Acum, clişeele de acest gen, subliniate şi de vocile cretinoid afectate şi nesincronizate, dar mai ales nepotrivite după ce ai omorât sute de oameni şi/sau monştri, pot da o lovitură dură imersiunii, dar pe de altă parte, dacă laşi fanatismul puţin deoparte, aceleaşi clişee pot deveni repede adevărate surse de distracţie.

Sincer, iniţial mi-au fost indiferente şi mai mult m-am bucurat de reîntâlnirea cu Leon şi de faptul că am aflat cum a ajuns el să fie angajat de guvernul Statelor Unite... cum care Leon, Leon Scott Kennedy, ofiţer de poliţie în Resident Evil 2 (RE 2) şi agentul din RE 4, blondul care o salvează din ghearele „mataloţilor” spanioli pe fata preşedintelui şi are o slăbiciune pentru Ada Wong, spioana care îşi tot caută fratele şi încearcă mereu să sustragă mostre de virus. Hai că trebuie să-l ştiţi…


Unde îţi e celălalt papuc, femeie?


Zombie de vânzare, doi în unu



Repede? Mă străduiesc!

Alt shooter pe şine pentru Wii

Dacă un film care să cuprindă toate aventurile eroilor şi antieroilor apăruţi în seria Resident îmi pare sortit eşecului, un joc în genul lui Jagged Alliance 2, în care să fie comasată toată această nebunie de poveste, dar şi întreg universul RE, cu echipe formate ad-hoc şi cu situaţii genial tacticizate, cred că ar fi demenţial… dar să revenim. Spuneam că nu m-au deranjat iniţial deloc clişeele amintite mai sus, doar iniţial, pentru că, în momentul în care gameplay-ul a început să o ia pe arătură, mi s-a înnegrit viziunea. Darkside este un shooter pe şine, adică un joc care-ţi cere să îndrepţi remote-ul spre ecran şi să împuşti tot ce mişcă în timp ce eşti purtat automat pe anumite rute. Al doilea din seria Chronicles, o ramură a francizei care se ocupă cu dezvoltarea legăturilor dintre personaje, cu îmbinarea poveştilor jocurilor principale, dar şi cu reprezentarea în sistem memento a câtorva părţi ale aceloraşi titluri. Toate bune şi frumoase şi oamenii păreau că au învăţat din greşelile titlului anterior (Umbrella Chronicles): grafica a fost îmbunătăţită, chiar şi faţă de RE 4, dar nu exagerat, ceea ce e puţin ciudat pentru că în acel joc puteai să te plimbi pe unde-ţi dorea pipota; misiunile nu se mai termină (mereu) cu un boss şi astfel se mai reduce din atmosfera de arcade, de joc de sală, care venea în contradicţie cu seriozitatea acţiunii. Boşii sunt la locul lor, nici nu doream să dispară de fapt, dar nu mereu şi nu întotdeauna închid un nivel, ba chiar trecerile de la o poveste la alta au sens şi se întrepătrund în pofida faptului că se desfăşoa-



Claire, mai frumoasă ca niciodată



ră în locaţii şi ani diferiţi. Foarte frumos. Avem chiar şi o porţiune de joc total originală care aduce mult cu „satul" din RE 5, iar grafica nu se face de râs prin comparaţie, poate doar prin rezoluţie. Porţiune în care Leon este trimis împreună cu Krauser, pe timp de zi, în jungla Americii de Sud... cum care Krauser, Jack Krauser, veteranul plin de muşchi, cel care a răpit-o pe fiica preşedintelui în RE 4, asta după ce şi-a înscenat moartea şi l-a trădat pe Wesker... cum care Wesker... of...

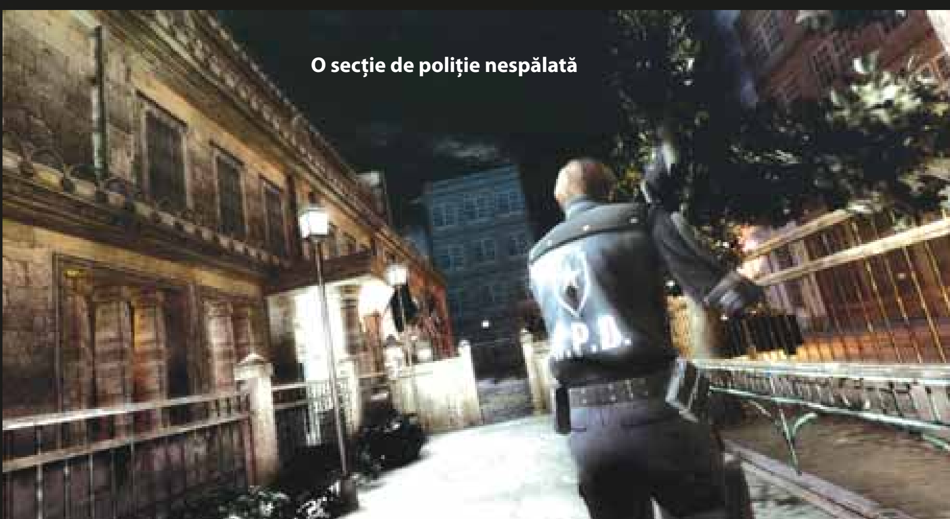
Pă drumul... cel prost

Tocmai când mă minunam de felul în care producătorii au reuşit să balanseze (pe medium) gameplay-ul şi să te streseze, în sensul bun al cuvântului, niveluri întregi, cu o dificultate foarte bine dozată; tocmai când redescopeream cu bucurie bossul din RE 2, tancul ăla de om de doi metri juma care nu putea fi doborât nicicum, gameplay-ul a început să o ia razna. Personajele încep să alerge bezmetic şi devine imposibil să ţinteşti. În D.S. Extraction, această simulare, corectă după părerea mea, a reuşit să mă arunce în mijlocul acţiunii, fiind implementată genial, cu momente de respiro logice, în care eroul se oprea pentru a te lăsa să joci/ţinteşti, apoi se retrăgea, se asigura sau fugea, ba chiar şi intra în panică dacă nu nimereai. Aici însă nu se întâmplă aşa pentru că momentele de respiro sunt foarte scurte sau inexistente, iar monştrii mai puternici nu pot fi omorâţi decât prin ţintirea repetată a unor zone „sensibile". Problema nu ar fi atât de pregnantă dacă dificultatea crescută nu te-ar face să repeţi pasaje, tâmpindu-te. Să asculţi aceleaşi replici, să schimbi aceleaşi arme, să te baţi cu acelaşi drac, în exact aceeaşi secvenţă. Chiar şi de zeci ori dacă reflexele te trădează. Rail-urile ar trebui să înveţe să vină cu o mică variaţie în momentul în care reiei o porţiune, chiar dacă această variaţie înseamnă doar plasarea la întâmplare a muniţiei şi a truselor medicale; sau poate schimbarea replicilor, măcar stingerea lor; sau şi mai bine, să vină cu checkpoint-uri mult mai strânse, poate chiar cu un sistem de quick save.

Din cauza acestei… alegeri de gameplay, toate hibele jocului încep să iasă la suprafaţă, accentuate cu fiecare reîncercare. Reticulul zburdă pe ecran în momentele de panică de parcă ar fi tatuat pe ochi şi deloc în concordanţă cu mişcarea naturală a mâinii, armele par astfel fără greutate pentru că inerţia nu-şi face apariţia, iar efectele lor prind gust de fals din cauza reacţiilor asemănătoare, reciclate chiar, ale zombilor şi monştrilor percutaţi. Dusă e varietatea omorurilor din Extraction, iar unele atacuri ale răufăcătorilor par că se întâmplă la un metru în faţa noastră. Comentariile devin repede din haioase, enervante şi până şi muzica, deşi foarte interesantă: clasică, corală, orchestrală, iese în evidenţă ca nepotrivită.
Au vrut să redea ceva din spiritul RE 1, 2, 4, dar acolo erau pasaje întregi de adventure şi momente în care liniştea din căsoacele vechi pline de artă devenea apăsătoare, pe când aici rar (a se citi deloc) se întâmplă să fii fermecat în acest fel.

Experienţa cinematică, deşi foarte promiţătoare la început, a degenerat cu timpul în frustrare şi am ajuns să spun după doar patru ore, deşi sunt un tip răbdător de felul meu şi iubesc universul Resident Evil, în loc de bravo, un „aşa nu" convins. Îl recomand doar pasionaţilor sau celor cu prieteni amatori în ale rail-urilor, prieteni care probabil de abia aşteaptă să vină să dovediţi împreună câţiva viruşaţi.

■ ncv



O secţie de poliţie nespălată

alternativa



DEAD SPACE: EXTRACTION

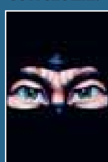
Scurt, intens, plin de surprize şi mult mai complex decât v-aţi aştepta. Dacă vă ţine buzunarul şi vă plac astfel de jocuri (rail-shooter-ele) nu-l rataţi, este/rămâne cel mai bun.

*LEVEL DECEMBRIE 2009

BUNE:
- plăcut, când camera nu o ia razna
- muzica, ascultată separat
- reîntâlnirea cu vechi prieteni şi locaţii
- lungimea

RELE:
- check point-uri rare
- camera bezmetică
- voci enervante
- animaţii reciclate
- lungimea

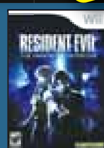
CONCLUZIE:



Cel mai mare atu al acestor jocuri este experienţa cinematică oferită, mult superioară tuturor celorlalte genuri de jocuri. Din păcate însă, Darkside, deşi este plin de detalii şi vine şi cu filmuleţe CGI frumoase, devine cu timpul plictisitor şi frustrant din cauza repetiţiei, animaţiilor şi a camerei care nu te lasă să joci.

7,1

GRAFICĂ	08
SUNET	07
GAMEPLAY	06
MULTIPLAYER	08
STORYLINE	07
IMPRESIE	07



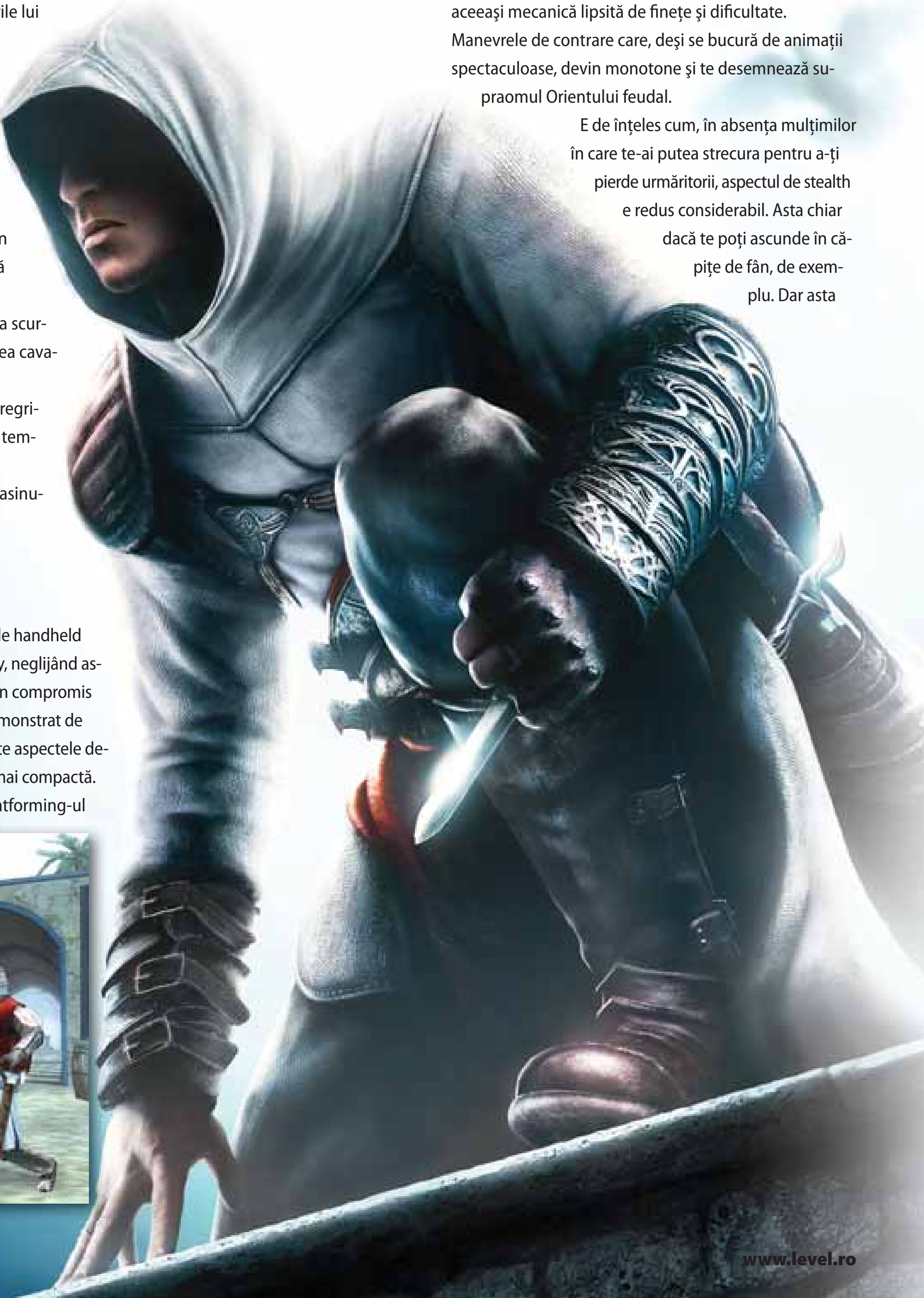
Gen Rail shooter **Producător** cavia, Capcom **Distribuitor** Capcom
ON-LINE www.residentevil.com/darkside

Consolă Nintendo Wii oferită de TNT Games

Assassin's Creed Bloodlines



Cum să tai frunză la câini cu cuțitul din mânecă



Luna trecută, ați avut ocazia să citiți despre aventurile lui Ezio, un tăietor de jugulare mare amator de macaroane şi broaşte, în recenzia recent-apărutului Assassin's Creed 2. Dar cum tradiția extinderii unei francize de succes economic afectează fiecare dispozitiv de la Nokia 3310 încoace, nu se putea ca norocoşii posesori ai consolei handheld de la Sony să nu primească un Assassin's Creed pe care să-l poată ține între palme.

Contrar a ceea ce vă puteți aştepta, protagonistul din Bloodlines e acelaşi cu cel din primul joc, Altaïr, chiar dacă lansarea jocului de față a avut loc aproape simultan cu Assassin's Creed II. Evenimentele descrise de AC: B au loc la scurtă vreme după terminarea primului joc şi vizează eliminarea cavalerilor templieri rămaşi în viață.

Cadrul acțiunii este însă Cipru de această dată. În peregrinările lui, Altaïr continuă să relaționeze cu Maria, singurul templier căruia nu i-a vărsat mațele prin Palestina, şi din acest punct de vedere e un capitol foarte interesant din saga asasinului. Din păcate însă...

Thug's Creed: Bluntlines

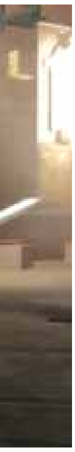
Tendința frecventă a producătorilor să axeze variantele handheld ale francizelor de succes pe un singur element de gameplay, neglijând aspecte importante care au făcut populară seria, mi se pare un compromis extrem de leneş. Cu atât mai mult cu cât se poate – fapt demonstrat de exemplu de God of War: Chains of Olympus – să incluzi toate aspectele definitorii şi să produci un joc bun, chiar dacă într-o variantă mai compactă.

Prin contrast, Assassin's Creed: Bloodlines reduce platforming-ul open-ended al rubedeniilor sale de pe consolele next-gen la rute adeseori îngrădite şi se concentrează într-o proporție covârşitoare pe caft.

Un caft care, ca şi în primul joc din serie, demonstrează multă simplitate şi o completă lipsă de provocare: aceleaşi manevre la care duşmanii nu au răspuns, aceeaşi mecanică lipsită de finețe şi dificultate. Manevrele de contrare care, deşi se bucură de animații spectaculoase, devin monotone şi te desemnează supraomul Orientului feudal.

E de înțeles cum, în absența mulțimilor în care te-ai putea strecura pentru a-ți pierde urmăritorii, aspectul de stealth e redus considerabil. Asta chiar dacă te poți ascunde în căpițe de fân, de exemplu. Dar asta









Sinucigaş în serie



Zboară puiule, zboară!



Poftim!

lucruri simultan, ceea ce vă va frustra enorm în secvențele în care trebuie să o luați la sănătoasa pe acoperișuri pentru a scăpa de niște urmăritori care nu stau să se uite la voi cât timp rotiți perspectiva.

Somnoroase UMD-uri

Ceea ce mai salvează fața lui Bloodlines într-o anumită măsură sunt animațiile și sunetul. Animațiile pentru că sunt destul de elaborate, o calitate consistentă a seriei, iar sunetul pentru că împrumută multe dintre zgomotele primului joc AC. În plus, trebuie să-mi recunosc admirația – și totodată surpriza – față de actorul care îi dă viață protagonistului. Probabil alimentat de lipsa de personalitate a lui Altaïr, Ubisoft a schimbat actorul și i-a dat mult mai multe replici aici; spre deosebire de debutul seriei, aici n-am mai avut impresia că am sub control un respiraci pe gură a cărui singură grijă este să nu încalce vorba stăpânului.

Chiar și așa, grafica fadă, problemele interminabile de gameplay, precum și limitările decorului condamnă AC: Bloodlines la aceeași soartă suferită de orice alt tip de material promoțional al oricărei francize care a făcut furori printre oamenii care au nevoie doar de un pretext pentru a fi fani: porți de două ori tricoul, îl bagi la spălat și constați că a dispărut jumătate din Pikachu și că bumbacul nu e chiar atât de bumbac.

■ **Zuluf**

continuă să accentueze sentimentul pe care l-am avut încă din primul joc, că nu se potrivește personajul cu titlul. „Asasinările" sunt în mare parte bătăi de stradă și urmăriri, fără vreo porțiune în care să elimini ținta și să te retragi în anonimat fără să fii observat de paznici.

Iar asta nu este din cauza vreunui AI intuitiv care să-ți deducă identitatea, ci din cauza designului și mecanicii sufocate de handicapuri. Sigur, dacă nu te-a observat nimeni, te poți strecura și înjunghia gărzi fără a atrage atenția, dar mi se pare stupid că adeseori am fost ignorat chiar dacă am făcut-o la câțiva centimetri de un potențial martor, care stătea și se uita inexpresiv cum îi trimiteam un tovarăș în somnul de veci.

O altă problemă mai e controlul – nu mă deranjează un control simplist, atâta timp cât funcționează și nu întâmpin probleme sau complicații inutile. Datorită faptului că PSP-ul are un singur stick analog, vă veți folosi de acesta atât pentru mișcarea personajului, cât și a camerei. Or, e de la sine înțeles că nu puteți face ambele



alternativa



GOD OF WAR: CHAINS OF OLYMPUS

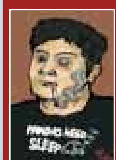
Dacă vreți să vedeți ce înseamnă action/adventure handheld bine făcut, aveți o grămadă de opțiuni. Apogeul consolei, cred eu, este totuși prologul seriei God of War, un joc care, chiar dacă nu e la fel de lung precum versiunile de PlayStation 2, include toate dichisurile care l-au făcut pe Kratos faimos.

**LEVEL AUGUST 2008*

BUNE:
- poveste complementară seriei
- animații elaborate
- sunet și muzică de calitate

RELE:
- AI imbecil
- control greoi
- alienarea celor câteva elemente care confereau în titlurile precedente o brumă de stealth

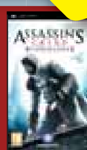
CONCLUZIE:



Nu îl pot recomanda decât celor mai dedicați fani Assassin's Creed și chiar și acestora trebuie să le adresez niște rezerve: Bloodlines nu este analogul lui GoW: Chains of Olympus raportat la seria AC, veți întâmpina momente frustrante oricât de dispuși ați fi să treceți cu vederea o sumedenie de defecte tehnice și, cel mai probabil, singura motivație palpabilă va fi să aflați câteva detalii de fundal din saga asasinilor.

6,6

GRAFICĂ	06
SUNET	09
GAMEPLAY	07
MULTIPLAYER	--
STORYLINE	07
IMPRESIE	04



Gen Action **Producător** Ubisoft **Distribuitor** Ubisoft **Ofertant** Ubisoft România
ON-LINE assassinscreed.com

Consolă PlayStation Portable oferită de Best Distribution

THIEF
RETROSPECTIVE

GEN STEALTH **PRODUCĂTOR** LOOKING GLASS STUDIOS (THIEF: THE DARK PROJECT, THIEF GOLD, THIEF II: THE METAL AGE), ION STORM AUSTIN (THIEF: DEADLY SHADOWS) **DISTRIBUITOR** EIDOS **LANSARE** 1998 (THIEF: THE DARK PROJECT), 1999 (THIEF GOLD), 2000 (THIEF II: THE METAL AGE), 2004 (THIEF: DEADLY SHADOWS) **ONLINE** THIEF.WIKIA.COM **PLATFORME** PC

A scrie despre jocul preferat e un fel de ritual. Nu vă gândiți automat că am scos fecioarele din beci și le-am legat fedeleș de calorifere, că o să le eviscerez într-un cerc de lumânări în mijlocul cărora am desenat cu creta simbolul Mickey Mouse. Nu, fecioarele stau bine acolo jos în beci și vă asigur că au un rol mult mai durabil decât eliminarea pentru a-mi blagoslovi retrospectiva.

Ritualul a constat în rejucarea tuturor titlurilor din serie – spre neplăcerea acută a lui KiMO, care stă cu inima în gât ca la ruletă, așteptând să vadă cât întârzii luna asta cu articolele. A constat în reascultarea coloanei sonore și parcurgerea celor câteva misiuni făcute de fani care mi se par aproape la fel de senzaționale ca Thief în sine. A constat în notițe, agasarea lui Marius Ghinea, regăsirea afecțiunii pentru steampunk și, nu în ultimul rând, abandonarea fără rezerve a standardelor grafice ca să redescopăr ceea ce văd eu ca fiind cel mai imersiv joc pe calculator făcut vreodată, comparabil poate doar cu PlaneScape: Torment sau Fallout.

Înainte să încep să turui despre cum ar trebui să jucați Thief, indiferent de cât de desuetă vi se pare grafica, vreau să înțelegeți că, oricât aș încerca să „traduc" în slove scrise esența acestui joc, nu va fi suficient. Vreau să vă rog ca, dacă aveți cât de puțină încredere în faptul că ceea ce vă spun aici e sincer și motivat doar de percepția și înțelegerea proprie a jocurilor video, să încercați măcar în completarea acestui articol să faceți rost de Thief și să vedeți cu ochii ceea ce e foarte posibil să eșuez în a vă transmite prin cuvinte. Acestea fiind spuse, să intrăm în pâine. Fie ea și furată.



Hoțul neprins e acrobat cinstit (Thief: The Dark Project)

Țin minte că am dat de Thief, fără să știu despre ce e vorba exact, pe vremea când tot ce vedeam zi-lumină era Quake. Un amic, la fel de bântuit de febra Quake-ului, m-a dat într-o friguroasă zi a anului 1998 la o parte de la calculator sub amenințarea nailgun-ului și a purces să instaleze ceea ce eu vedeam ca doar o distragere temporară de la mult-iubitele mele labirinturi alcătuite din mai puține poligoane decât sunt folosite acum pentru a randa un obiect de fundal într-un joc high-end.

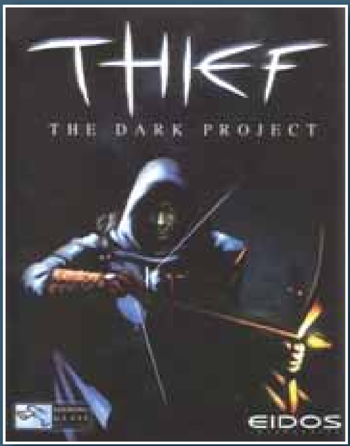
Țin minte că instrucțiunile inițiale ale jocului, cuplate cu prima imagine pe care am văzut-o din Dark Project, m-au lăsat perplex. Cum adică să nu omor pe nimeni într-un joc care descrie taman un shooter?

Mi-a luat câteva minute bune să-mi revin din șocul resimțit în fiecare vârf de deget în momentul în care am observat că nu am la îndemână niciun lansator de rachete, nicio mitralieră cu șuruburi, barem vreo scobitoare mai barosană, nimic. În plus, nivelul arăta deranjant de gol. Din bunnyhop-ul frenetic prin tunele claustrofobice și scări spiralate interminabile am aterizat într-o alee întunecată, ascultând ca Pristanda toate bârfele și șușanelele unor gărzi vorbărețe.

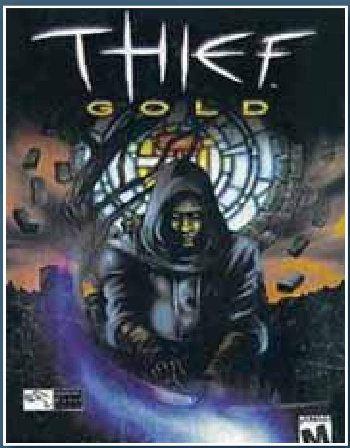
Obișnuit să trec ca prin brânză prin tot ce nu însemna cutie pe care să scrie NIN, eram foarte enervat de directiva jocului, care mă obliga, pe nivelul de dificultate pe care am fost încurajat să joc, să nu ating cu intenție ucigașă niciun om, fie el și înarmat. Frustrarea însă s-a transformat încet-încet în plăcere, în timp ce descopeream fiecare rută, scurtătură și artificiu care mă ducea dincolo de cocalarii în armură care bravau în absența oricărui pericol, dar se trezeau că tremură izmenele pe ei dacă auzeau cel mai puțin suspect zgomot din umbre.

Astfel, am descoperit plăcerea de a parcurge palate, catacombe, închisori sau bucăți de oraș fără să deranjez altceva decât trezoreriile unor personaje pe care fanii

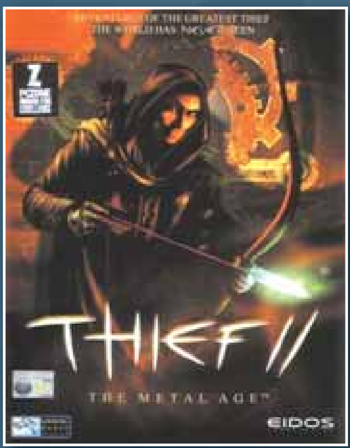

Sus la poarta Raiului...



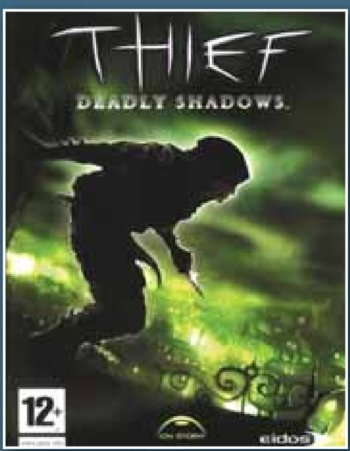
Thief: The Dark Project - 1998



Thief Gold - 1999



Thief II: The Metal Age - 2000



Thief: Deadly Shadows - 2004



Hoţii cu stomacul delicat n-au ce căuta aici



Gărzile din Luvru iau jocul de rol prea în serios

lui Marx le-ar eticheta drept „porci capitalişti”. În completarea acestei nou-găsite pasiuni venea o muzică ce umbreşte chiar şi în ziua de astăzi orice brumă de suspans pe care o căutăm lună după lună în jocuri horror, tot mai dezamăgiţi. Şi pentru că nu eram absolut convins de genialitatea lui Thief, am descoperit, metru cu metru, cel mai elaborat level design pe care îl văzusem.

Camere secrete, intrări şi ieşiri multiple, comori ascunse şi nenumărate soluţii pentru aceleaşi probleme, precum şi aspecte psihedelice dichisite cu migală în aproape fiecare nivel m-au determinat să mă adâncesc tot mai tare în negura poveştii întortocheate, nu doar pentru a ajunge la următorul conflict narativ cât pentru experienţă în sine. Devenisem un voyeur virtual: mi se umplea inima de o bucurie bolnavă când ascultam conversaţiile NPC-urilor şi stăteam zeci de minute să analizez fiecare cotlon al nivelurilor, mereu convins că pot găsi o cale mai rapidă şi mai eficientă de a curăţa ca la Nufăru' fiecare obiect nebătut în cuie şi să dispar în umbre înainte să-şi dea seama cineva că gărzile inconştiente întinse pe podea nu trag un pui de somn.

Cel mai interesant nivel mi s-a părut Constantine's Mansion, nivel care chiar şi în ziua de astăzi, 11 ani mai târziu, mi se pare cel mai interesant nivel dintr-un joc pe calculator. Iluzia gravitaţiei inversate, modul în care trebuie să-ţi mutilezi gândirea pentru a găsi un sens arhitecturii escheriene, precum şi senzaţia constantă că o iau razna m-au convins irevocabil că ceva e înfiorător de greşit cu personajul care numea locul acela „casă”.
Asta nu înseamnă că restul misiunilor erau de lepădat, ci că nivelul în cauză m-a dus pe marginea unei prăpăstii



Accident în camera boilerului sau Left 4 Dead 3?


Prinsea cu ciocanul

care nu credeam să existe vreodată.

Şi în cele din urmă, nu pot să nu menţionez filmuleţele care legau misiunile între ele. Acestea descriau o poveste sublimă, un curs neaşteptat de evenimente ale căror întorsături nu conţineau urmă de clişeu – Thief a fost unul din puţinele jocuri al cărui final era, din perspectiva mea, imposibil de intuit. Replicile personajelor se încovrigau natural, reprezentând dialoguri cu adevărat mature – iar eu prin matur înţeleg altceva decât limbaj explicit sau organe genitale fluturate în ciuda normelor ortodoxe. Scenariul era foarte bine descris de cinematicurile 2D, glazurate de o normă şi o gramatică vizuală foarte expresivă şi spectaculoasă – mişcări line, subtile dictau o atmosferă atât de potrivită pentru toată convenţia Thief încât era greu să nu rămâi absorbit de cursul de evenimente, chiar şi când se trecea de la gameplay la animaţii.

Dacă ţineţi cont de sugestia mea anterioară – şi anume să puneţi mâna pe Thief: The Dark Project în cel mai scurt timp – lăsaţi-mă să o completez cu menţiunea că probabil aţi prefera varianta Gold, care conţine patru misiuni în plus şi o mână de alte avantaje.

Beware of the dawn… (Thief II: The Metal Age)

Adeseori, când se creează continuări pentru jocuri de succes, implementarea unei reţete diferite înseamnă suicid. Cu toate astea, Looking Glass Studios au ştiut ce să păstreze şi ce să schimbe, astfel încât să menţină o formulă familiară fanilor cât se poate de proaspătă.

Influenţa steampunk e dusă la extrem în acest al doilea joc – de la plot la adversari şi designul majorităţii nivelurilor – dublată de un soundtrack care trage un pic mai mult către industrial. În plus, întorsăturile şi poantele din joc păstrează standardul calitativ al debutului seriei. Ceea ce, cred eu, e cel mai important este că sunt mai puţine secvenţe „fierbinţi", în care eşti încurajat să te lupţi – o parte mai mare din joc încurajează strecuratul şi scurtăturile – sunt mai multe locuri în care te poţi folosi de săgeţile cu sfoară şi mai multe locuri în care sunt utile săgeţile cu muşchi, care îţi permit să parcurgi podele de metal fără a face zgomot.

Chiar dacă se păstrează grafica şi mecanica din The Dark Project, adiţiile în materie de ustensile şi gameplay deschid mai multe porţi decât în jocul anterior. AI-ul e semnificativ mai complex, iar inamicii includ automatoane care nu pot fi eliminate atât de lesne precum sacii de carne din Dark Project. Avem la dispoziţie chiar un zoom, atribuit ochiului mecanic pe care Garrett l-a primit în intervalul dintre cele două jocuri.

Şi dacă se întâmplă să observaţi că nu există femei printre paznicii din primul joc, Looking Glass au ţinut cont de sutienele arse şi cratiţele sparte pentru obţinerea dreptului de vot şi au inclus sexul sensibil în Epoca Metalului. Ba mai mult, îndrăznesc să spun că Thief ne-a adus cel mai complex personaj feminin – Viktoria – a cărei creionare continuă şi se aprofundează odată cu al doilea joc.

Facţiunile – zeloţii religioşi Hammerites, dedicaţi Builder-ului, sunt puşi sub lumina reflectorului şi schiţa modestă prin care aflăm elemente de bază în Dark Project e transformată într-o întreagă nuvelă de motiva-

ŞI FANII SUNT ARTIŞTI…

The Circle of Stone and Shadow

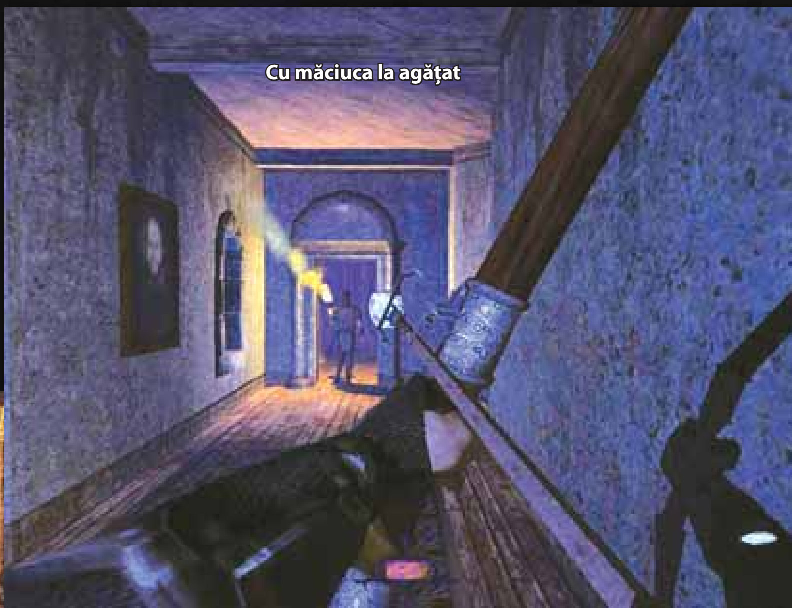
Dacă aţi terminat Thief Gold şi Thief II: The Metal Age, aventura nu trebuie să se încheie. Vă recomand cu deosebită căldură un proiect care, deşi a fost realizat de fani, nu trădează niciun strop de stângăcie sau amatorism. The Circle of Stone and Shadow este o campanie făcută cu migală de către unii din cei mai talentaţi modderi care şi-au lăsat amprenta pe un titlu mainstream. Deşi în momentul de faţă avem la dispoziţie doar trei misiuni din campanie, vă asigur că m-au ţinut într-o stare perpetuă de admiraţie, suficient încât să verific constant apariţia update-urilor.

Link: **http://cosas.ttlg.com/**

The Dark Mod

Vă deranjează grafica pătrăţoasă? Diferenţa de poligoane reprezintă un impediment întru aprecierea totală şi transformarea voastră în zeloţi cleptomani? Nicio problemă. Dark Mod este o conversie totală creată pentru Doom III, rolul ei fiind de a transforma arhicunoscutul horror shooter într-un joc de stealth. Nu sunt foarte multe misiuni în pachetul disponibil, însă cei mai „arhitecţi" dintre voi îşi pot demonstra abilităţile prin uneltele de editare încorporate.

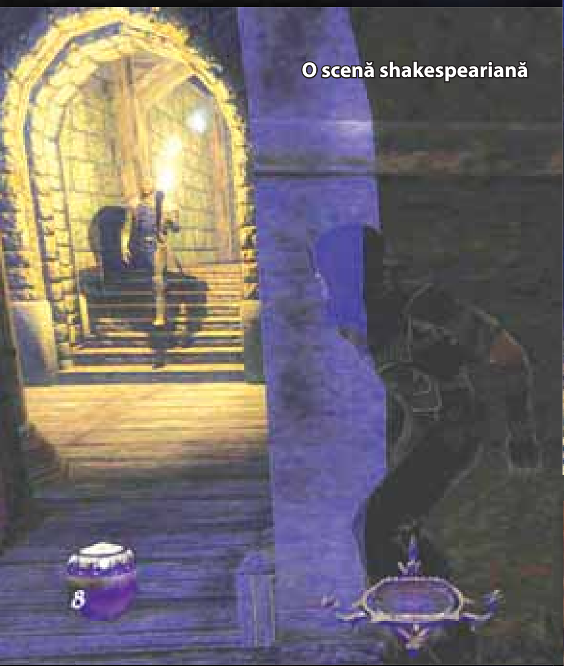
Link: **http://www.thedarkmod.com/**


Cu măciuca la agăţat


Stai pe loc! Pompierii!

ţii şi principii.

Scriam mai sus de level design: în timp ce sunt tentat să spun că primul joc e superior sub acest aspect, trebuie să recunosc că nivelul calitativ e aproximativ acelaşi. Avem din nou intrări şi ieşiri multiple, precum şi diverse detalii arhitecturale care denotă multă imaginaţie şi inspiraţie din partea producătorilor – şi dacă mă întrebaţi pe mine, cea mai interesantă misiune mi se pare banca pe care o jefuieşti către finalul lui Metal Age.


O scenă shakespeariană


Dilema zilei – Vrăjitor Hammerit, Moş Crăciun după cură sau PSD-ist?


Ce-i domnule ofiţer, n-am voie nici la crâşmă să mă duc la 3 dimineaţa?

Păcatul de a fi văzut se pedepseşte prin ciocăneală (Thief: Deadly Shadows)

Cel de-al treilea joc din serie nu a fost realizat de către acelaşi studio (deşi o parte din oamenii care au contribuit sunt aceiaşi) şi asta se vede. Personal, mi se pare inferior celor precedente, dar asta nu înseamnă că e un joc prost.

Conceptul e acelaşi, engine-ul e diferit – o formă profund modificată a motorului din spatele lui Unreal. Ceea ce ar fi trebuit să reprezinte un mare avantaj datorită tehnologiei superioare m-a dezamăgit pentru că diferenţele de gameplay nu reflectă posibilităţile mult mai numeroase.

Prima diferenţă pe care o veţi sesiza – dincolo, evident, de grafică – va fi faptul că misiunile nu se succed linear, ci puteţi să vă plimbaţi prin câteva segmente ale Oraşului între misiunile „oficiale". Prezenţa caselor şi a aleilor a căror vizitare nu este obligatorie pentru terminarea jocului reprezintă însă un mare avantaj – formula prin care încerci să găseşti intrări ascunse sau să te strecori primeşte astfel o doză în plus de longevitate. Nu e gratuit acest avantaj, căci misiunile în sine sunt mult mai lineare şi mai simpliste din păcate.

Muzica şi sunetul – aspectele în care am cea mai mare încredere în Ghinea – se bucură totuşi de o proiectare incredibil de deşteaptă, mai ales în Deadly Shadows. Ecourile care răzbat în hale de piatră sau schimbarea modului în care rezonează fiecare zgomot în funcţie de structurile care te înconjoară sunt impresionante chiar şi pe cele mai precare plăci de sunet. E un deliciu, după spusele sus-numitului, să joci însă având în arsenal o placă de sunet elaborată – deosebirile se fac simţite mult mai clar şi sentimentul de imersiune are enorm de câştigat de pe urma acestora. Iar un element atât de important precum atmosfera n-ar fi putut străluci cu adevărat dacă nu ne erau gâdilate urechile de către sunete pe care le putem interpreta ca fiind reale şi convingătoare.

După umila mea părere, atmosfera este de calitate şi este unul din puţinele elemente păstrate la acelaşi nivel din The Dark Project şi The Metal Age. Povestea, care tratează îndeaproape facţiunea care l-a „crescut" pe protagonist, the Keepers, are şi ea câteva întorsături relativ interesante, dar dialogurile adeseori ambigue, tentativ poetice şi mult mai voalate decât în primele două jocuri sunt mult mai puţin tonice. Finalul însă trasează un sentiment de împlinire, de înţelegere şi include un moment ce face referire respectuoasă la debut.

Din nou, am o misiune preferată – de această dată recunoscută de către majoritatea review-erilor ca fiind cea mai bună din joc: Shalebridge Cradle; un orfelinat aparent bântuit. Execuţia misiunii nu are cusur şi creează atât de multă tensiune încât nu o dată mi s-a întâmplat să tresar doar la auzul unei vâjâieli suspecte.

Thi4f, lol (Thief 4)

Anul acesta s-a confirmat dezvoltarea celui de-al patrulea joc în seria Thief. Deşi nu se ştiu prea multe despre el, detaliile semnificative sunt faptul că e dezvoltat de Eidos Montreal şi că a „beneficiat" de unul din cele mai idioate nume de cod: Thi4f.

Cum nu avem la îndemână nicio perioadă aproximativă de lansare, singurul lucru pe care îl pot declara cu certitudine este că mă bucur nespus că n-a pus cumva Bethesda ghearele pe licenţă. Aşa măcar putem spera că n-o să plângem, ca hoţii, în beznă.

■ Zuluf

Bailter Ray

MOD pentru Unreal Tournament 3



2.5D retro style sci-fi platform shooter

Bailter Ray este o conversie single player totală pentru jocul Unreal Tournament 3, un veritabil joc în joc realizat de o echipă formată din patru studenți isteți, iar din cele ce urmează, dar mai ales instalând mod-ul de pe DVD, puteți afla ce au reușit să realizeze în 12 săptămâni de muncă.

Jocul este de tip platformer și adună la un loc puzzle-uri, roboți și plante extraterestre care trag cu mâzgă verde sau scuipă foc în direcția eroului principal. Iar ca să supraviețuiți mediului extraterestru ostil (aparent și toxic), tot ce trebuie să faceți este să folosiți în mod eficient abilitățile costumului de cosmonaut în care v-ați îndesat, sărind de la un „etaj" la altul și ferindu-vă de otrăvurile și laserele inamicilor, fie ei roboți sau plante.



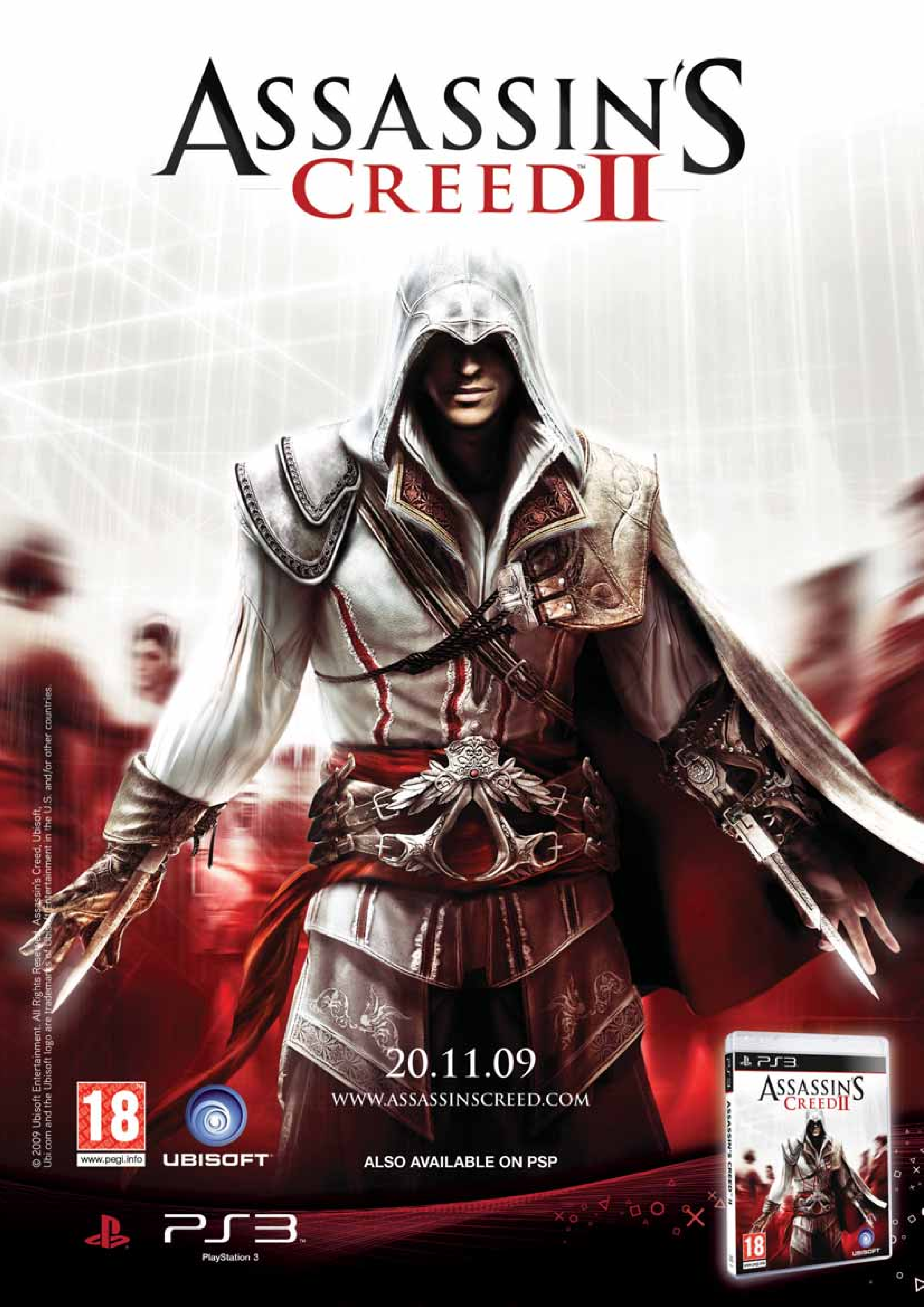
Bailter Ray este un shooter old school care a prins viață pe o platformă modernă. Nu este nici 3D, nici 2D, ci undeva la mijloc, într-o dimensiune botezată 2.5D, iar gameplay-ul este specific side scroller-elor. Știți voi, acele jocuri în care percepem acțiunea dintr-un plan lateral. Și acum vine partea interesantă. Aflați voi că acțiunea din Bailter Ray se petrece într-o realitate alternativă în care jucăriile de tinichea sunt însuflețite, însuși Căpitanul Phoenix Valentine, erou principal și astro-explorator de profesie, fiind o astfel de arătare. Putem adăuga și ghinionist, din moment ce tocmai și-a înfipt nava într-o planetă necunoscută, iar pentru a putea pleca trebuie să recupereze nu doar sursa de energie a acesteia, ci și nava în sine.

Însă noua lume nu ține cu el și, ca un făcut, până să-și găsească salvarea, trebuie să treacă printr-un adevărat labirint doldora de puzzle-uri și inamici prezenți sub forma unor plantele indigene, un fel de turete ce scuipă mâzgă toxică și foc în loc de gloanțe, asortate cu roboței care vă întâmpină cu lasere mortale. Gameplay-ul este intuitiv și nu necesită multe explicații, deplasarea realizându-se în modul clasic, stânga-dreapta și invers, inclusiv pe verticală, folosind combinația clasică de taste WASD (sau săgeți). Mouse-ul este folosit pentru a ținti și a împrăștia moarte printre viețățile indigene, Căpitanul Phoenix fiind ajutat în acest sens de cel mai bun prieten al său: un pistol ce trage, bineînțeles, tot cu raze laser. Revenind la mișcare, merită menționat faptul că Phoenix poartă cizme echipate cu rachete, care îl ajută să execute salturi duble, și poate fanda din calea gloanțelor prin simpla apăsare a unei taste, manevră care îl expediază elegant în fundal.
Ambele abilități sunt foarte bine animate, de unde rezultă că utilizarea lor este întotdeauna spectaculoasă. Nu credeți? Numai să încercați.

Distracția nu durează însă prea mult, la urma urmei este un mod, dar asta n-ar trebui să împiedice orice (viitor) posesor al jocului Unreal Tournament 3 să simtă pe propria piele oferta Bailter Ray. Cu siguranță, mod-ul va continua să evolueze, ceea ce înseamnă că vom avea numai de câștigat, dar și mai important este că în compania unor asemenea mod-uri (și sunt, slavă Domnului, destule) Unreal Tournament 3 va continua să-și merite banii cu vârf și îndesat.

Observație: mod-ul a fost inclus pe DVD.





ASSASSIN'S
CREED II
20.11.09
WWW.ASSASSINSCREED.COM
ALSO AVAILABLE ON PSP
18
www.pegi.info
UBISOFT
PS3
PlayStation 3
© 2009 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Assassin's Creed, Ubisoft,
Ubi.com and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries.

Runes of Magic

MMO gratuit

GEN MMORPG **PRODUCĂTOR** RUNEWALKER ENTERTAINMENT CORP. **DISTRIBUITOR** FROGSTER INTERACTIVE PICTURES AG **ONLINE** WWW.RUNESOFMAGIC.COM

Se pare că World of Warcraft a fost un semnal de alarmă pentru aproape toţi producătorii de jocuri. Majoritatea, mai ales cei cu bani mulţi, vor să fure măcar câteva procente din cei 12 milioane de jucători ai WoW-ului. Partea nasoală este că niciunul dintre ei nu a găsit reţeta succesului şi cam toate proiectele de gen mor în chinuri groaznice.

Nici ofertele disperate pe care le fac, gratuităţi şi pachete de obiecte oferite pe degeaba, nu reuşesc să impulsioneze jucătorul să le joace MMO-urile. Cu toate acestea, ei încă încearcă. Rata lunară este ca o Fata Morgana pentru orice producător de jocuri.

Dar iată că apar şi alte variante de joc pentru cei care vor să se alerge într-un MMORPG fantezist. Se sare peste rata lunară şi se oferă un joc complet gratuit pentru oricine vrea să aibă parte de o experienţă online. Runewalker Entertainment Corp. şi Frogster Interactive Pictures AG au lansat de ceva vreme un astfel de joc ce oferă o alternativă complet gratuită MMO-urilor de pe piaţă. Nu este primul proiect de acest gen, dar este de departe cel mai bun. Şi asta doar pentru că oferă un suport mai mult decât decent, iar producătorii sunt implicaţi în dezvoltarea şi perfecţionarea după lansare a jocului. Însă după cum este şi normal, la mijloc este şi o şmecherie care într-un fel contravine cu principiul jocului. Gratuit, dar nu chiar. Fiecare jucător poate da o anumită sumă de bani pentru a-şi cumpăra diamante în joc. Aceste diamante sunt moneda forte a jocului şi cu ele se pot cumpăra obiecte la care altfel nu poţi ajunge. Dacă este bine sau nu, asta rămâne să decideţi voi.

Deja partea a doua

Runes of Magic este un joc tipic fantasy cu foarte multe elemente manga. Producătorii au făcut ceea ce trebuiau să facă toţi cei care au vrut să detroneze WoW-ul, dar nu au reuşit pentru că s-au crezut prea tari. Au furat cu mult curaj tot ce a avut succes în World of Warcraft şi l-au adaptat universului lor. L-au făcut uşor, au eliminat grinding-ul (la care se pare că sunt buni doar asiaticii) şi au împânzit harta cu quest-uri astfel încât nimeni să nu se simtă pierdut şi să lase baltă jocul pentru că nu ştie ce să facă după ce a terminat o zonă şi trebuie să plece în altă parte. Cu toate aceste numeroase quest-uri, jocul nu are în spate o poveste prea puternică şi imersivă. Nu te face să te simţi salvatorul lumii şi nici măcar o mică buturugă ce poate răsturna carul mare.

Eşti un mic gură cască ce pleacă să-şi caute norocul în lumea largă şi care, dacă nu îl papă vieţuitoarele pădurii, poate să strângă şi el de un Logan.

Iniţial jocul a avut o singură rasă, oamenii, care au


Am un topor şi nu mi-e frică să-l folosesc!





pornit la luptă împotriva mediului înconjurător cu tupeul lor caracteristic. Bucurându-se de un succes la care puţini s-au aşteptat, jocul a prins la lume şi a supravieţuit primelor luni atât de dure cu majoritatea MMO-urilor şi chiar se bucură acum de apariţia unui expansion, gratuit şi el. Denumit Chapter II: The Elven Prophecy, acest expansion introduce o nouă rasă, cu clase şi zone noi.

Din nefericire, jocul nu este nici pe departe la fel de arătos ca restul competitorilor săi pentru care trebuie să plăteşti. Dar calul de dar nu se caută la dinţi şi trebuie să fim mulţumiţi că avem ce face în timpul liber fără să plătim taxe la stat. Pentru a-l încerca, nu trebuie decât să descarci gratuit jocul de pe site-ul oficial şi poate, cine ştie, îţi va plăcea.

■ **Koniec**

Crazy Penguin Catapult

Apolodor din Labrador, un luptător catapultor

http://www.onemorelevel.com/game/crazy_penguin_catapult



La Capul Nord, la Capul Nord, înghesuit într-un fiord, tot tremura Aplodor. Dar nu de frig. Şi nici de dor. De draci el tremura uşor, sub briza alizeelor, şi asculta a mia oară raportul militar de seară :

- Slăvite şef şi pinguin, raportez eu, soldat Pin-Pin ! Situatia e cam nasoală, că ne-au luat urşii ca din oală. Ne-au luat pe toţi pe sus şi ţuşti! ne-au atârnat degrabă-n cuşti! Şi, aşa deci şi prin urmare, ne eşti cam unica scăpare.

Era nervos Apolodorul. Şi-avea (susține autorul) de gând să le cam dea omorul. În ochi avea scântei şi raze :

- Războiul are două faze ! Întâi şi-ntâi, pornim la luptă. V-arunc chiar eu din catapultă. Săriți pe ea, nu stați ca fleţii, că vă lipesc de toţi pereţii. Şi asta ar fi mai nasol: rămâne-atacu-n fundul gol. S-avem dar grijă! Tirul fin: luptăm cu-obuzul pinguin.

În faza a doua-i mai uşor, contează doar un click major. Plonjezi când vrei în inamic, te mai ciocnesti de gheaţ-un pic, ai grijă să loveşti la fix. De nu faci norma, ai dat chix. Hai, hai, nu fi aşa speriat: trei urşi nu-s greu de adunat. Şi patru-cinci e chiar uşor. Mai mult e cam costisitor, dar ai un bonus ajutor. Deci, treci la luptă măi Pin-Pin!

Sergentul Apolodorin, cel mai în vârstă pinguin, maiorul Apolodorini, şi neamurile şi vecinii, îmbărbătaţi au prins iar glas: Îi birium noi pas cu pas! Ştim profeţiile vikinge: în Nord doar Binili învinge!

Adventures of Gyro Atoms 2

Plaformer fain. Fain de tot.

http://www.gameshot.org/?id=3142



Mi-era dor de un platformer mişto. Unul chiar foarte mişto, făcut după toate regulile artei culinaro-ludice. Luaţi şi notaţi, că reţeta e simplă: 2 linguriţe de control facil (da' nu mai mult, că începe şi ăla micu' să urle că vrea să joace. Şi nu e ok. Computerul nu se împarte cu ăla micu'. Se împarte o palmă lu' ăla micu', să revină la jucăriile lui), un pahar de grafică ţipătoare (dar de bun gust. Hai să zicem o medie între modestia ştearsa şi haine de pitzipoancă model), o legătură de scenarii cu background mişto şi incercări decente şi inamici după gust (după gustul meu mergeau şi mai mulţi).

Mai adaugi în compoziţie nişte arome cu iz dubios (metamorfoze de tip motan-elicopter), muzică antrenantă (să nu adormi cu nasu-n farfurie pe la felul/nivelul 3) şi pofta de joacă să ai. Şi, în definitiv, pofta mai vine şi jucând.

Haystax

Hai Făn Fân

http://www.maxgames.com/play/haystax.html



Ştiu că pare greu de crezut pentru ăi mai bătrâni dintre voi, dar există şi alte jocuri cu oi în afară de Sven Oaia Furăcioasă. Am investigat, am testat: da, este posibil. Da' tot în fân se desfăşoară acţiunea. Acum ceva vreme vă povesteam de catapultele lui Crush the castle (vă duce nenea Gugăl la el), acum vă ofer o impunătoare fortăreaţă din căpiţe. Oile negre stau rânduite pe metereze, gata de apărare, iar ofensiva a fost lasată în seama lui Bănel Mioriţă. Nu, nu scriu nimic de Jiji, oricât de tentant ar fi.

Aşa, revenind la oile noastre. Bănel Mioriţă e un băiet cam cioban de felul lui. Fără perspective. Limitat în resurse. Nu aruncă oaia cu furca, N-o detonează cu dinamită. N-o face rachetă cu un ardei iute înfipt sub coadă. Tu stabileşti din mouse unghiul şi puterea, iar el îi dă un şut sănătos. Ai dărâmat tot? Treci mai departe. Mai ai ? Mai dă-i ! Hai, curaj, că ai o întreagă turmă la dispoziţie !

Crazy Go Nuts

Unde dai...şi unde ricoşează !

http://www.gameshot.org/?id=3045

Nu ştiu câtă zoologie aţi făcut voi prin şcoală, aşa că vă explic eu: veveriţa este un mamifer vertebrat care se înmulţeşte prin Rapid Fire Mode şi care ricoşează din ghinde sau din decor. Ea trăieşte de obicei în ţeava tunului şi zboară afară la fiecare click de mouse.

Scurt şi la obiect: ai un tun, ai un mouse, ai un ecran plin de ghinde. Cum faci, cum dregi, musai să aduni toate ghindele. Tragi cu veveriţa-n ele, te uiţi frumos cum sare din ghindă-n decor şi din decor în ghindă (partea cu ricoşeul e făcută excelent, nimic de reproşat), te minunezi de ce scor fain ai scos şi treci mai departe. Din când în când, îţi mai pică pleaşcă pe cap şi câte-un Rapid Fire Mode amintit prin primul paragraf, numai bun să umpli ecranul cu rozătoare-zburătoare.

Joculeţul de faţă nu arată el prea strălucit grafic, dar compensează prin fun. Ştie să fie simpatic, ştie să te ţină-n priză şi nu-ţi dă drumul vreme de câteva scenarii. Mai departe, te priveşte strict personal. Eu unul am continuat, mai ales că-mi plăcea şi muzica de fundal: un cântec de cocoş la răsăritul soarelui.



Jack the Ripper

SAMSUNG S7070DIVA

În această perioadă, foarte multe companii ne bombardează cu noi modele şi produse care mai de care mai interesante. Promoţiile speciale nu sunt nici ele de ignorat, aşa că cei de la Samsung au lansat un model de smartphone foarte atractiv, însă cu specificaţii mai normale, mai puţin extravagante. S7070Diva este genul de aparat pe care îl foloseşti în 99% din cazuri doar să comunici, fie prin voce, fie prin mesaje. Aici nu există funcţii avansate, nu există 3G, nu există GPS ori alte elemente pe care nu le foloseşti, dar îţi place să ştii că le ai pe telefonul personal. Cu Samsung S7070Diva, totul este simplu şi la obiect cu funcţii simple şi clasice ca playerul MP3, radioul FM sau camera foto.



Specificaţii

- Reţele: GSM 900/GSM 1800/GSM 1900
- Ecran: TFT, touchscreen – 16 mil. culori, 240 x 320 pixeli
- Accelerometru: DA
- Cameră foto: 3,15 megapixeli (2048 x 1536) (autofocus)
- Sunet: Polifonic, MP3, WAV, eAAC+
- Video: MP4, H.263, H.264
- Transfer date: GPRS, HSCSD, EDGE
- Mesagerie: SMS, MMS, E-mail
- Bluetooth: DA
- Port infraroşu: NU
- Radio FM inclus: DA, cu RDS
- GPS: NU
- Tip acumulator: Standard Li-Ion 960 mAh
- Stand-by: până 800 ore
- Talk time: maximum 10 ore

EVOLIO SMARTPAD S21 BLUE WAVE

Mulţi dintre noi sunt familiarizaţi cu brandul Evolio, în special datorită nenumăratelor modele de navigatoare GPS pe care le-au lansat pe piaţa românească. Tot la noi şi într-o formulă originală au lansat acum şi o nouă serie de notebook-uri de mici dimensiuni, deosebit de utile şi practice oriunde ai călători. Printre cele mai interesante modele de notebook-uri Evolio se numără şi cele din seria SmartPad S21. Deocamdată, acestea se găsesc doar în două variante cromatice, foarte vesele. Blue Wave este unul dintre ele, iar una dintre cele mai interesante caracteristici ale acestuia este greutatea sa, ce depăşeşte cu foarte puţin limita unui kg. Ca performanţe trebuie să ne limităm însă doar la puterea de calcul a procesorului Intel Atom N270 ce rulează la frecvenţa de 1,6 GHz, la memoria RAM ce totalizează doar 1 GB şi la grafica sa, ce intră în sarcina unui cip Intel Graphics Media Accelerator 950. Printre adaptările speciale ce fac din acest notebook un model foarte portabil se numără şi ecranul TFT de doar 10,2 inchi ce dispune de o rezoluţie nativă de 1024 x 600 dpi, conferindu-i astfel un format wide 16:9, perfect pentru a viziona poze, clipuri sau filmuleţe atunci când călătoreşti. Stocarea datelor se face pe un HDD cu interfaţă SATA ce pune la bătaie o capacitate de 160 de GB. Celelalte elemente ce ţin de conectică wireless sau pe fir sunt asemănătoare cu cele din majoritatea notebook-urilor.



Ofertant: Evolio.ro, **Preţ:** 1290 Lei

IMO PHOTO FRAME PRINTER

Ramele foto digitale sunt din ce în ce mai căutate şi mai utilizate. Datorită faptului că te scapă de o grămadă de bătăi de cap cu aranjatul şi împărţitul fotografiilor, această invenţie este o adevărată „comoară". Producătorii sunt conştienţi de acest lucru şi vor să ducă lucrurile puţin mai departe. Dacă tot avem fotografiile în format digital, de ce să nu le putem avea pe unele şi pe hârtie într-un mod cât mai simplu şi mai... elegant? Ai un bun prieten musafir şi vrei să-i dai o fotografie cu o întâmplare haioasă petrecută împreună, pur şi simplu apeşi un buton şi, în câteva minute, respectiva fotografie va fi transferată pe hârtie. Această ramă foto dispune de un ecran TFT de 8 inchi cu o rezoluţie nativă de 800x600 şi de o memorie internă de 1 GB. În cele mai multe cazuri este suficientă, mai ales că suportă o grămadă de tipuri de carduri de memorie.



Preţ: 650 Lei

DELL MINI 3IX



Iată că şi cei de la Dell vor să intre pe teritoriul destul de minat al terminalelor mobile. În ciuda faptului că există o concurenţă foarte acerbă în acest sector, compania Dell îşi prezintă inovaţia într-un mod cât se poate de original. Noul Dell Mini 3iX este evidenţiat de un design deosebit de interesant, foarte elegant. Dotarea hardware este destul de bogată şi cuprinde un pachet întreg de funcţii şi accesorii extrem de utile. Ca sistem de operare, Dell Mini 3iX foloseşte versiunea 1.5 de Android (Cupcake), ceea ce înseamnă că din ce în ce mai mulţi vendori dobândesc tot mai multă încredere în acest sistem de operare.

Specificaţii

- Reţele: GSM 850/GSM 900/GSM 1800/GSM 1900/UMTS 850/UMTS 1900
- Dimensiuni: 122 x 58 x 12 mm
- Greutate: 105 grame
- Ecran: TFT touchscreen, 256.000 culori, 360x640 pixeli
- Senzor de proximitate, Accelerometru
- Cameră foto: 3.15 MP, (2048 x 1536, autofocus, LED flash, geo-tagging)
- Sunet: MP3, w-AAC+, WMA, Polifonic
- Video player: MP4, H.263/H.264, WMV
- Transfer date: GPRS, EDGE, 3G, Wi-Fi 802.11 b/g
- Mesagerie: SMS, EMS, MMS, E-mail
- Bluetooth: DA
- Port infraroşu: NU
- Radio FM inclus: NU
- GPS: DA
- Tip acumulator: Standard Li-Ion

IPOD BICYCLE SPEAKER

Preţ: aprox. 160 Lei



Dacă eşti genul de persoană care iubeşte să-şi petreacă timpul liber afară, pe bicicletă, atunci o astfel de „jucărie" este ceea ce ai nevoie. Odată cu aglomerarea străzilor, mulţi dintre noi încearcă bicicleta ca mijloc de transport. E simplă, nu poluează şi, bineînţeles, este uşor de parcat. Pentru a menţine un ritm constant de deplasare, mulţi apelează la diverse playere MP3 pentru a fi mereu conectaţi cu ritmurile audio preferate. Cei care sunt „legaţi" de un iPhone pot avea mici emoţii în ceea ce-l priveşte. Este ceva mai mare, iar depozitarea lui poate crea mici probleme. Se pare că soluţia este acest device, ce se aseamănă cu o butelcuţă de lichide tot pentru biciclete. iPod Bicycle Speaker oferă o protecţie foarte bună a playerului, ferindu-l de orice fel de intemperii. Ba mai mult, în compoziţia lui există şi un acumulator ce încarcă iPod-ul în timpul în care este conectat, dar şi un puternic sistem audio ce poate reda piesele preferate din memoria playerului. Playlist-ul poate fi controlat cu ajutorul unei mici telecomenzi wireless ce se montează pe ghidonul bicicletei.



NOKIA 6700 SLIDE



Cu ocazia sărbătorilor, Nokia lansează un terminal mobil deosebit de atractiv, dedicat în special adolescenţilor. Are o formă foarte elegantă şi producătorii oferă acest telefon şi într-o paletă coloristică deosebit de bogată şi… atractivă. Fiind un telefon de „acţiune", era imposibil să nu fie incluse şi o sumedenie de funcţii şi aplicaţii care să ne facă viaţa mai plăcută, mai atractivă. Fiind un model slide, dimensiunile sale sunt destul de reduse, făcându-l foarte simplu de folosit. Dacă eşti genul care preferă să urmărească filme sau să asculte muzică, ei bine, ecranul TFT inclus o să-ţi dea un motiv în plus de bucurie. Imaginile afişate sunt mult mai luminoase şi mai clare, iar playerul inclus este capabil să redea fără probleme cele mai uzuale formate audio-video.

Cum orice adolescent este înnebunit după prietenii săi online, cu acest telefon există şi posibilitatea de a naviga fără probleme pe internet, mai ales că sistemul de operare Symbian instalat include unul dintre cele mai performante şi mai rapide browser-e.

Specificaţii

- Reţele: GSM 850/GSDM 900/GSM 1800/GSM 1900 /HSDPA 900/HSDPA 1900/HSDPA 2100
- Dimensiuni: 92 x 46 x 116 mm
- Greutate: 110 grame
- Ecran: TFT, 16 mil. culori, 240x320 pixeli
- Cameră foto: 5 megapixeli (2592x1944) (autofocus, LED flash, optică Carl Zeiss)
- Sunet: Polifonic, MP3, WMA, WAV, RA, AAC+, M4A
- Video: WMV, RV, MP4, 3GP
- Transfer date: GPRS, EDGE, 3G
- Mesagerie: SMS, MMS, E-mail
- Bluetooth: DA
- Port infraroşu: NU
- Radio FM inclus: DA
- GPS: DA + Nokia Maps
- Tip acumulator: Standard Li-Ion 860 mAh
- Stand-by: până 300 ore (2G)/250 ore (3G)
- Talk time: maximum 4ore (2G)/3 ore (3G)

SIEMENS GIGASET C590

Telefonul fix a fost şi va rămâne una dintre cele mai accesibile variante de comunicare cu cei dragi. Discuţiile interminabile şi poveştile spuse cu lux de amănunte sunt cele care ţin capul de afiş al comunicaţiilor pe telefoanele fixe. Deşi toată lumea fuge după noi modele de telefoane mobile, care mai de care mai trăsnite, iată că mai există şi producători care vor să aducă mici elemente de noutate şi în acest domeniu. În primul rând, partea de design. Nu pot să zic că este deranjant să ai pe masă un telefon pătrăţos şi cu o grămadă de sârme pe lângă el, însă la această oră se ţine cont şi de design. Noul C590 are un aspect unic, ce include un ecran TFT color şi bineînţeles se foloseşte din plin de tehnologia wireless. Şi aici avem câteva lucruri noi, în special implementarea tehnologiei Eco Dect, prin intermediul căreia s-a stabilit folosirea unui nivel mult mai redus al radiaţiilor wireless, a unui consum mai redus de energie şi, bineînţeles, a materialor reciclabile. Asemănarea cu un telefon mobil nu este chiar întâmplătoare: se pot stoca în memorie până la 150 de intrări ce pot conţine nume, numere de telefon sau chiar adrese de e-mail, dispune de calendar, ceas deşteptător şi chiar are posibilitatea de a primi şi trimite mesaje text de tip SMS cu o lungime de până la 612 caractere. O altă funcţie ce poate fi deosebit de utilă proaspeţilor părinţi este baby phone. La o simplă apăsare de buton, telefonul Dect se poate transforma într-un instrument foarte util de monitorizare şi ascultare a unei alte camere din propria locuinţă. Impresionant.



Ofertant: Siemens România, **Preţ:** 357 Lei

BELKIN HOME BASE

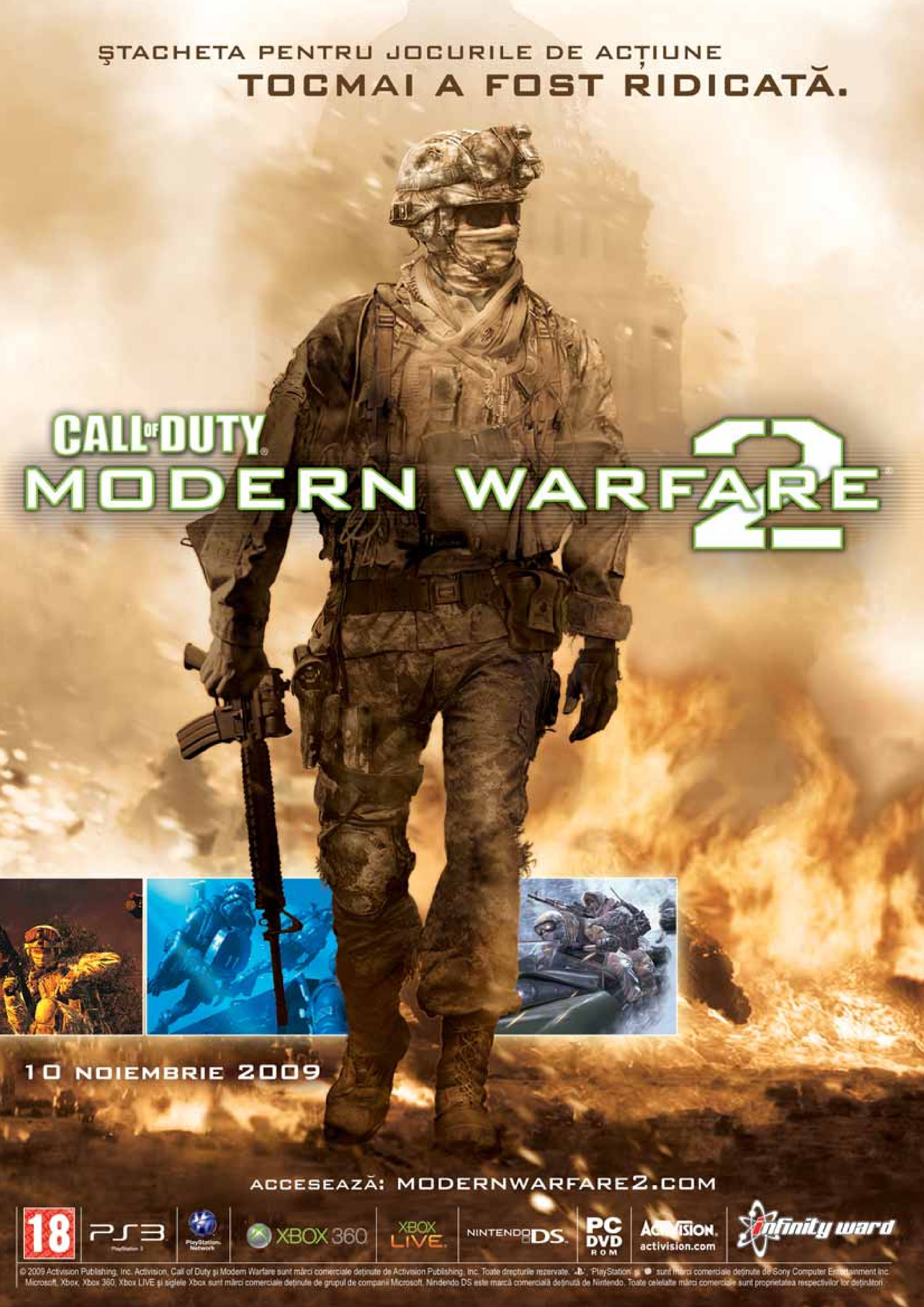


Conceptul unei reţele de calculatoare implică din start ideea ca anumite resurse existente să poată fi cât mai uşor accesibile tuturor celor implicaţi. La fel se întâmplă şi în cazul reţelelor wireless ce câştigă din ce în ce mai mulţi adepţi. Cei de la Belkin au pus în practică o idee genială. Cu ajutorul acestui Home Base, se pot adăuga fără probleme într-o reţea wireless imprimante, HDD-uri externe, camere foto etc. Singura condiţie ce trebuie îndeplinită de către aceste echipamente este existenţa interfeţei USB. Belkin Home Base dispune de un hub USB cu 4 porturi în care pot fi conectate aceste echipamente. Conectarea la reţeaua proprie wireless se face foarte simplu cu ajutorul unui utilitar propriu. Cu ajutorul acestuia şi prin intermediul câtorva clicuri de mouse, includerea acestui echipament în reţea este cât se poate de simplă. Totodată, acelaşi utilitar trebuie instalat pe fiecare client în parte ce doreşte să beneficieze de noile avantaje. Includerea unui HDD extern în această ecuaţie este şi mai avantajoasă. În astfel de situaţii se poate apela şi la funcţia de back-up pe care acelaşi utilitar o pune la dispoziţia utilizatorului.



Ofertant: Partenerii Belkin, **Preţ:** 449 Lei

BogdanS



ŞTACHETA PENTRU JOCURILE DE ACŢIUNE
TOCMAI A FOST RIDICATĂ.
CALL OF DUTY
MODERN WARFARE 2
10 NOIEMBRIE 2009
ACCESEAZĂ: MODERNWARFARE2.COM
18
PS3
PlayStation Network
XBOX 360
XBOX LIVE
NINTENDO DS
PC DVD ROM
ACTIVISION
activision.com
infinity ward
© 2009 Activision Publishing, Inc. Activision, Call of Duty şi Modern Warfare sunt mărci comerciale deţinute de Activision Publishing, Inc. Toate drepturile rezervate. "PlayStation" şi sunt mărci comerciale deţinute de Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE şi siglele Xbox sunt mărci comerciale deţinute de grupul de companii Microsoft. Nindendo DS este marcă comercială deţinută de Nintendo. Toate celelalte mărci comerciale sunt proprietatea respectivilor lor deţinători.

HOME THEATER LA SUPERLATIV

Sunteți invitați să vă pregătiți porțiile de floricele de porumb pentru că, în câteva minute, porneşte filmul. Dacă v-ați aşezat confortabil, atunci e momentul să apăsăm „play”. Sună foarte bine când poți face asta la tine acasă, în intimitate sau cu cei mai buni prieteni prin preajmă. După o zi obositoare, poți să te relaxezi în fața TV-ului, cu un film bun, pe gustul tău, vizionat la o calitate excepțională, neîntrerupt de reclame sau alte nebunii. Ai toată această putere doar în momentul în care achiziționezi un astfel de media player. Practic, aceste „cutiuțe” îți pot asigura exact acea doză de libertate de care aveai nevoie. Dacă e să fim cârcotaşi, da, fac cam acelaşi lucru ca şi DVD playerele stand alone. Pui discul, apeşi pe play şi te uiți la film. Totuşi, e nevoie de acel disc pe care să-l introduci, e aceeaşi calitate standard a imaginii, e oarecum depăşită situația. Iată de ce, îți recomand o serie de playere multimedia capabile să redea fără probleme conținut audio, foto şi video, la calitate Full HD, fără cheltuială foarte mare. Unele dintre aceste playere au în dotare chiar şi un HDD pentru stocarea conținutului multimedia, însă majoritatea pot fi conectate în rețeaua proprie, făcând stream-uri cu filme direct de pe un calculator personal ori de pe internet. Majoritatea playerelor folosesc un sistem de operare proprietar, ce înglobează şi diverşi algoritmi de decriptare a materialelor audio-video furnizate. La ora actuală, se folosesc doar câteva formate, cele mai uzuale fiind deja încărcate, însă pentru situații mai speciale, poți folosi oricând opțiunea de update de firmware a produsului pentru a-ți actualiza baza de date cu codec-uri. Aşadar, merită să iei în calcul modelele:

■ **BogdanS**



Asus O!Play HDP-R1

SPECIFICAȚII:
Formate video: MPEG1/2/4, H.264, mp4, mov, xvid, avi, divx, asf, wmv, mkv, rm, rmvb, flv, ts, m2ts, dat, mpg, vob, ISO
Formate audio: MP3,WAV,AAC,OGG,FLAC,AIFF
Formate foto: JPEG,BMP,PNG,GIF,TIFF
Formate subtitrări: SRT,SUB,SMI,SSA
Port Ethernet/Wireless: DA/NU
Stream internet: DA

1

Preț: 397 Lei



Western Digital TV Live WDBAAN0000NBK

SPECIFICAȚII:
Formate video: MPEG 1/2/4, AVI, Xvid, AVC, MPEG1/2/4, MPG/MPEG, VOB, H.264, MKV, TS/TP/M2T, MOV, M2TS, WMV9
Formate audio: MP3, WAV, WMA, AAC, FLAC, MKA, AIF/AIFF, OGG, Dolby Digital, DTS
Formate foto: JPEG, GIF, TIF/TIFF, BMP, PNG
Formate subtitrări: SRT, ASS, SSA, SUB, SMI
Port Ethernet/Wireless: DA/NU
Stream internet: DA

2

Preț: 392 Lei

3



Seagate FreeAgent Theater+

SPECIFICAȚII:
Formate video: MPEG1/2/4, VOB, ISO, DivX, Xvid, DivX HD, Xvid HD, AVI, MOV, MKV, RMVB AVC HD, H.264, WMV9, VC-1, M2TS, TS/TP/M2T
Formate audio: AAC, MP3, Dolby Digital, DTS, ASF, FLAC, WMA, LPCM, ADPCM, WAV, OGG
Formate foto: JPG, BMP, GIF, PNG, TIFF
Formate subtitrări: SAMI, SRT, SUB
Port Ethernet/Wireless: DA/Opțional
Stream internet: DA

Preț: 384 Lei



4

Raidsonic Icy Box IB-MP209HW-B

SPECIFICAȚII:
Formate video: MPEG1/2/4, DAT, m1v, iso, m2v, vob, vro, avi, divx, mov, mp4, H.264, asf, .wmv, mkv
Formate audio: MP1, MPA, MP2, MP3, OGG, AC3, WAV, AAC, ASF, FLAC
Formate foto: JPEG, PNG, GIF
Formate subtitrări: SUB, SRT, SAA, SMI
Port Ethernet/Wireless: DA/Opțional
Stream internet: DA

Preț: 899 Lei

5

ViewSonic VMP72

SPECIFICAȚII:
Formate video: MPEG 1/2/4, AVI, MKV, TS, DAT, MPEG, VOB, ISO, IFO, TS, TP, M2TS, WMV, ASF, MKV, MP4, MOV
Formate audio: WMA, MP3, DD, DTS, PCM, FLAC, WAV
Formate foto: JPEG, PNG, GIF, BMP, TIFF
Formate subtitrări: –
Port Ethernet/Wireless: DA/NU
Stream internet: DA
Preț: 406 Lei





HDX 1000 NMT Player

6

SPECIFICAȚII:
Formate video: MPEG 1/2/4, VOB, AVI, ASF, WMV, MKV, MOV, H.264, MP4, RMP4, ISO, IFO
Formate audio: AAC, M4A, MP1, MP2, MP3, MPA, WAV, WMA
Formate foto: JPEG, BMP, PNG, GIF
Formate subtitrări: SRT, SMI, SUB, SSA
Port Ethernet/Wireless: DA/Opțional
Stream internet: DA
Preț: 949 Lei

Iomega Multimedia ScreenPlay Plus HD – 2 TB

7

SPECIFICAȚII:
Formate video: MPEG 1/2/4, ASP, DivX, Xvid, avi, iso, vob, mp4, mov, ifo
Formate audio: MP3, AC3, WAV, WMA, OGG Vorbis
Formate foto: JPEG, BMP, GIF
Formate subtitrări: –
Port Ethernet/Wireless: NU/NU
Stream internet: NU
Preț: 705 Lei



LaCie LaCinema Classic HD – 1 TB



8

SPECIFICAȚII:
Formate video: MPEG 1/2/4, AVI, MP4, MKV, WMV, DivX, DAT, MOV, VOB, ASF, TS, TP, TRP, M2TS, DVR-MS, DVD-Video, ISO
Formate audio: MP3, WMA, WAV, AAC, OGG, FLAC, AC3, MP4, MKA
Formate foto: JPEG, PNG, GIF, BMP, TIFF/TIF
Formate subtitrări: SRT, SSA, SUB, SMI, PSB, ASS
Port Ethernet/Wireless: DA/NU
Stream internet: NU
Preț: 715 Lei

Verbatim MediaStation Pro – 1 TB

9

SPECIFICAȚII:
Formate video: MPEG 1,2,4, MP4, DIVX, AVI, XviD, WMV9, TS, TP, TRP, ISO, IFO, VOB
Formate audio: MP3, WMA, WAV, OGG
Formate foto: JPG, JPEG, PNG, BMP
Formate subtitrări: –
Port Ethernet/Wireless: DA/DA
Stream internet: DA
Preț: 860 Lei



D-Link MediaLounge DSM-520 High Definition Wireless Media Player



10

SPECIFICAȚII:
Formate video: MPEG 1/2/4, Xvid, AVI, DVR-MS, WMV9
Formate audio: MP3, AC3, WAV, WMA, OGG
Formate foto: JPEG, PNG, GIF, BMP, TIFF
Formate subtitrări: SRT
Port Ethernet/Wireless: DA/DA
Stream internet: DA
Preț: 781 Lei

Genius G-Shot HD550T

Genial... de simplu

Ofertant: Partenerii Genius, **Preț:** 490 Lei

Nu mai este un secret faptul că tehnologia avansează cu pași extrem de grăbiți. Este însă un mare secret modul în care acești pași se fac și felul în care noi, cei care beneficiem de avantajele ei, reușim să ținem pasul cu ea. Cei de la Genius se străduiesc să țină acest ritm susținut lansând un nou model de cameră video digitală. Genius G-Shot HD550T este prima cameră de acest fel care include un senzor CMOS de 5 megapixeli și care este capabilă, ce-i drept prin interpolare, să înregistreze imagini în format H.264 compatibile cu standardul HD. Mai exact, se realizează înregistrări la un framerate de 30 de fps la rezoluția maximă de 1280x720. Lipsa unui obiectiv care să faciliteze o funcție de zoom optic este compensată prin implementarea unui ecran LCD de tip touchscreen de 3 inchi. Prin intermediul lui se pot accesa mult mai ușor toate funcțiile din meniuri sau se pot da comenzi cu privire la materialele înregistrate. Genius G-Shot HD550T include o memorie internă de doar 32 de MB, însă îi oferă utilizatorului posibilitatea de a introduce în cele două sloturi speciale două carduri de memorie SD de câte maximum 32 de GB fiecare. Nu este o cameră pretențioasă, este deosebit de simplu de utilizat și se obțin imagini deosebite în locațiile în care lumina abundă. Filmulețele se înregistrează în format MOV și pot fi vizualizate atât pe ecranul aparatului, cât și pe TV prin intermediul conectorului HDMI încorporat.

Genius G-Shot HD550T este livrat cu un acumulator ce poate fi încărcat chiar și de la unul din porturile USB ale unui calculator. Totuși, în situații de urgență, când nu ai la îndemână nicio sursă de energie, se poate înlocui acumulatorul inclus cu 4 baterii alcaline de tip AAA. În acest fel, ai mereu garanția că nu vei rata un moment important sau o fotografie „obraznică".



Belkin 8-Port Gigabit Switch

Supliment de viteză

În cazul în care ai deja o rețea de calculatoare sau ai în plan să realizezi una, merită să iei în calcul elemente care să asigure un bun management și o performanță cât mai ridicată. La ora actuală suntem înnebuniți să transferăm cantități enorme de date, de la un calculator la altul, iar acest lucru durează. Tot ce trebuie să facem este un mic upgrade. De la Belkin avem un model proaspăt de switch, cu 8 porturi, toate capabile să asigure o conexiune de tip Gigabit. Switch-urile sunt în general echipamente active permanent, iar din acest motiv, cei de la Belkin au creat acest nou model complet „eco" pentru a asigura un consum cât mai redus de energie atunci când echipamentul nu este utilizat. Datorită noii tehnologii implementate în acesta, este detectată automat cea mai eficientă și performantă metodă de conectare cu fiecare PC în parte. Astfel, în funcție de specificațiile fiecărei plăci de rețea conectate la acest switch, se alege automat tipul de conexiune, 10/100 sau 1000 Mbps, full sau half duplex. În cazul în care dorești să conectezi acest switch cu un alt echipament de rețea asemănător, nu mai este necesară crearea unui cablu de tip crossover, switch-ul fiind capabil să detecteze automat acest tip de conexiune și să ajusteze specificațiile respectivului port utilizat la o astfel de conexiune.



Ofertant: Partenerii Belkin, **Preț:** 332 Lei

D-Link Wireless N PTZ Network Camera DCS-5230

Big Brother veghează

Mereu am avut o atracție față de acest gen de echipamente. Nu este un simplu ochi de „sticlă" ce monitorizează o anumită zonă desemnată de noi. Acest gen de cameră video îi permite celui care a montat-o să observe mai mult decât ar face-o cu o cameră fixă. Datorită unui mecanism foarte inteligent și precis, „ochiul soacrei" poate să se rotească până la 180 de grade în plan orizontal și până la 85 de grade în plan vertical. Pentru a realiza astfel de mișcări, D-Link Wireless N PTZ Network Camera DCS-5230 include un procesor propriu ce permite un control mult mai precis al sistemelor mecanice de mișcare instalate în interior. Așadar, imaginile de calitate furnizate de senzorul optic de 1,3 megapixeli pot fi urmărite de către orice utilizator prin intermediul unui browser web. Camera poate fi instalată în orice mediu, fie acasă, fie la birou, și poate fi încorporată atât într-o rețea de tip Ethernet pe fir, cât și într-una wireless. Pentru a asigura un flux mai mare de date, cei de la D-Link au înglobat un modul wireless compatibil cu standardul „N" de comunicații. În lipsa unui operator care să urmărească imaginile live, pot fi activate anumite zone pe imagine ce sunt supravegheate de o aplicație ce detectează orice mișcare. În cazul în care sunt sesizate anumite inadvertențe, sunt semnalate prin alertarea administratorului pe e-mail și salvarea imaginilor pe un HDD din rețea. În lipsa acestuia, producătorii au dotat camera cu un slot de memorie în care poate fi montat un card de memorie de tip microSD.

Pentru că dispune de o putere mare de procesare, imaginile capturate de D-Link Wireless N PTZ Network Camera DCS-5230 pot fi urmărite simultan de până la 32 de utilizatori. Nu-i rău.



Ofertant: Partenerii D-Link, **Preț:** N/A

Apple Time Capsule

E uşor să călătoreşti în timp



Evident că în viitor ne vom descotorosi de o bună parte din sârmăraia de care ne tot împiedicăm prin case. Din ce în ce mai multe device-uri înglobează module wireless, făcându-le capabile să comunice între ele prin unde radio, fără a mai fi nevoie de zeci de metri de fire ce abundă prin camere. Cei de la Apple ne propun o soluţie foarte deşteaptă şi foarte utilă în ceea ce priveşte comunicaţiile wireless.

Time Capsule este la bază un router căruia i s-au adăugat tot felul de funcţii, unele mai utile ca altele. De exemplu, au înglobat un HDD cu o capacitate de 1 TB ce devine extrem de util pentru cei care vor să-şi ştie munca pe mâini sigure. Fie că lucrezi cu un calculator sau notebook Mac, fie că e vorba de un PC sau laptop cu Windows, poţi beneficia fără probleme de avantajele acestei „capsule" a timpului. Denumirea este dată de proprietatea prin care datele personale sunt salvate în mod constant sub formă de back-up pe acest router. Faptul că sunt salvate e una, însă interesant e că datele sunt salvate progresiv şi în stadii diferite, iar asta e cu totul altă nebunie.

La capitolul wireless stă foarte bine. Apple Time Capsule dispune de un modul dual band, ceea ce înseamnă că poţi conecta şi comunica în acelaşi timp cu echipamente (telefoane, console, laptopuri etc.) ce comunică pe frecvenţa de 2,4 GHz şi cu echipamente ce ştiu şi banda de 5 GHz.

În acest caz, se poate activa şi tehnologia „N" pentru a obţine rate de transfer foarte ridicate.

Pentru că lista de beneficii este enormă, mă voi rezuma la a aminti şi de posibilitatea de a accesa fişierele stocate în memoria acestui router şi de pe internet, oriunde ai fi, cu condiţia să nu uiţi parola de acces.

Ceea ce apreciez foarte tare la acest produs este uşurinţa în utilizare. După cum am mai spus, fie că eşti utilizator de Windows sau de Mac, poţi beneficia fără restricţii de toate avantajele oferite de Apple Time Capsule.

Aceeaşi regulă se aplică şi în cazul portului USB inclus. Dacă ai la îndemână o imprimantă, nu ar fi rău să o conectezi la portul USB ale acestui router. Indiferent ce calculator sau device wireless utilizezi, poţi tipări fără probleme.

La ora actuală, se pune foarte mult accentul pe securitate. Adevărul este că există o sumedenie de pericole ce stau pitite după fiecare colţ mai întunecat al internetului şi nu numai. Peste tot sunt capcane şi utilizatori mai puţin prietenoşi care fac orice să pună mâna pe informaţiile noastre vitale. Un astfel de pericol poate fi reprezentat chiar şi de vecinul de vizavi. Apple Time Capsule operează pe două frecvenţe radio simultan şi poate folosi protocoale diferite, 802.11 a/b/g/n, prin urmare creşte riscul ca acest vecin să îşi bage nasul acolo unde nu-i fierbe oala. Din acest motiv, s-a acordat foarte multă atenţie utilitarului de configurare, făcându-l astfel extrem de prietenos prin folosirea unui limbaj obişnuit. Prin urmare, orice utilizator, chiar şi cei mai puţin experimentaţi, poate să îşi configureze device-ul încât acesta să fie perfect funcţional, dar şi securizat în acelaşi timp.

Ofertant: Apcpm.ro, **Preţ:** 1274 Lei



Pegatron Cape 7

Alternativă desktop

Încă de la lansarea sa, platforma ION a celor de la Nvidia a fost pe buzele multora dintre noi. Între timp au mai fost lansate variaţiuni ale cipurilor, însă concluzia e aceeaşi: e foarte tare. Mulţi au „îmbrăţişat" această platformă, încercând să pună la dispoziţia clienţilor adevărate mini-sisteme de calcul. Cam acelaşi lucru se întâmplă şi cu Pegatron Cape 7. Dimensiunile sale extrem de reduse şi nivelul de zgomot practic insesizabil fac din acest sistem o alegere foarte bună pentru cei care-şi doresc un sistem desktop care să respecte aceste „specificaţii". Ba mai mult, producătorii au mers ceva mai departe şi au inclus un mecanism de fixare VESA cu ajutorul căruia se poate „agăţa" chiar în spatele oricărui monitor LCD sau chiar al unei plasme.

Cu Pegatron Cape 7 poţi crea foarte uşor un sistem media center, cipul grafic performant făcând faţă la redarea fără probleme a unor clipuri codate chiar şi la rezoluţii full HD 1080p. Pegatron Cape 7 este dotat cu 2 GB de memorie RAM şi cu un HDD Western Digital Scorpio Blue de 160 de GB. Procesorul Intel Atom 230 din dotare rulează la o frecvenţă de 1,6 GHz, iar în combinaţie cu chipset-ul grafic GeForce 9400 se pot rula în condiţii decente chiar şi câteva jocuri mai noi. Conectica este foarte strictă, dar suficientă cât să facă faţă nevoilor oricărui utilizator.

Interfaţa grafică este reprezentată prin intermediul unui conector HDMI, în timp ce partea de reţea intră în sarcina unui port Ethernet. Pentru celelalte componente pe care le ai şi doreşti să le conectezi, ai la dispoziţie nu mai puţin de 6 porturi USB 2.0. În cazul în care doreşti să conectezi şi un sistem audio performant sau o pereche de căşti, producătorul pune la dispoziţie un conector audio şi unul pentru microfon.

Ofertant: Partenerii Asesoft Distribution, **Preţ:** 976 Lei

Seagate Barracuda XT SATA3

Creştem, creştem...

Se pare că începem noul an cu o nouă limită pe care compania Segate a reuşit să o cocoţeze foarte sus. Practic acest succes este realizat pe două planuri. În primul rând, vorbim de un nou prag legat de capacitate, un singur HDD capabil să ofere o capacitate de stocare de 2 TB. O valoare imensă, dar previzibilă, ţinând cont de necesarul de stocare de informaţii de care are nevoie un utilizator în ziua de astăzi. Pe cel de-al doilea plan vorbim şi de o îmbunătăţire a valorilor ratelor de transfer. În primul rând, s-a trecut la o nouă specificaţie, şi anume SATA3. Conform graficelor, acest nou format asigură o rată maximă de transfer de 6 Gb/s. Interfaţa în sine nu şi-a schimbat forma, însă aşteptăm plăcile de bază care să ofere suport pentru astfel de specificaţii. Revenind la modelul nostru Seagate Barracuda XT, acesta include o memorie cache de 64 de MB şi îşi organizează datele pe toate cele 4 platane ce sunt rotite cu o viteză de 7200 rpm. Pentru că vorbim de o capacitate impresionantă de date, producătorii au pus la punct şi alte aspecte legate în special de partea de redundanţă. Astfel că, spre deosebire de alte hard diskuri de generaţie mai veche, acestuia i se preconizează o durată de funcţionare de aproximativ 750 de mii de ore. Hmm… vă ţin la curent, deocamdată au trecut… 84 de minute.



Ofertant: Partenerii Seagate, **Preţ:** 1113 Lei

BenQ MP515ST

Imagini mari, impresionante

Ofertant: Partenerii BenQ, **Preț:** 1699 Lei



Foarte multă lume a prins gustul televizoarelor cu diagonale din ce în ce mai mari. Toți aleargă după HD-uri, plasme kilometrice sau după LCD-uri pe bază de leduri. Dorința de a scăpa de vechiul televizor cu tub CRT e foarte puternică, iar din toată această poveste poate ieşi totuşi şi ceva bun. Oamenii îşi diversifică gusturile şi vor mereu ceva mai bun, mai interesant. Unul dintre criteriile principale de alegere este dimensiunea ecranului: cu cât mai mare, cu atât mai bine. Adevărat, însă până la un anumit punct. Prețurile cresc şi ele direct proporțional cu dimensiunile şi atunci trebuie să treci la compromisuri. O soluție din ce în ce mai ieftină pare a fi alegerea unui proiector. Nici aici lucrurile nu au stat pe loc, iar în timp s-a constatat o scădere constantă a prețurilor.

Diagonale foarte mari la preț de LCD. Cam aşa aş caracteriza acest model de proiector BenQ cu un design impresionant.

În ciuda dimensiunilor sale foarte reduse, modelul BenQ MP515ST poate transforma orice cameră din locuință într-o adevărată sală de cinematograf. Principala sa caracteristică se numeşte short-throw, ceea ce s-ar traduce prin posibilitatea de a proiecta o imagine cu o diagonală mare de la o distanță foarte mică. Chiar şi în cazul unei încăperi de mici dimensiuni, cu acest proiector poți obține o imagine cu o diagonală de 1 metru şi 40 de centimetri proiectată de la o distanță de 1 metru, aproape jumătate din distanța necesară unui proiector obişnuit pentru a obține o astfel de diagonală.

Calitatea imaginii proiectate este foarte bună, lucru datorat în special tehnologiei DLP încorporate. Acest gen de proiector se adresează în special celor care vor să-l folosească într-un mediu de gaming sau pentru a urmări programe TV, deoarece el dispune de o rezoluție nativă de doar 800 x 600 dpi. Ce zici de un campionat de bowling pe Wii?

BenQ MP515ST poate fi utilizat destul de bine şi în încăperi mai luminate, deoarece luminozitatea lămpii din proiector poate atinge o valoare maximă de 2 500 ANSI lumeni şi se poate obține o rată de contrast de 2600:1. Dacă nu ai un sistem audio la îndemână, poți apela la sonorizarea inclusă în proiector, formată dintr-un sistem 2x5 wați... cam cât un TV clasic.



Epson Stylus SX610FW

De toate pentru toți



Una dintre cele mai recente multifuncționale lansate pe piață de către cei de la Epson este cu adevărat impresionantă, și aici nu mă refer doar la viteză sau la design. Epson Stylus SX610FW le are pe amândouă și chiar mai mult. Ca orice model de multifuncțională care se respectă, și aceasta are în dotare un cititor de carduri, un ecran LCD de dimensiuni rezonabile, un modul wireless, unul Bluetooth pentru a tipări direct din memoria unui telefon mobil și dispune de funcția PictBridge compatibilă cu un număr foarte mare de camere foto digitale. Ca să o luăm cu începutul, dăm o bilă albă producătorilor pentru că au creat câte un cartuș separat pentru fiecare culoare în parte.
O astfel de abordare ne permite să facem economii cu cartușele, înlocuindu-le doar pe cele ce au rămas fără cerneală. Cu o astfel de dotare, era imposibil să nu putem vorbi și de imprimarea unor fotografii. Cei de la Epson spun că acest model de multifuncțională poate tipări pe aproape orice tip de hârtie fotografică. Acest lucru este adevărat, însă noi am constatat mici probleme la anumite tipuri de hârtie. Așa că, înainte să te apuci să împarți fotografii tipărite, e bine să faci o calibrare la sânge și un test de imprimare pe hârtia de care dispui.

Revenind la aspect, trebuie să remarc noua linie pe care designerii de la Epson au dat-o acestui produs. În primul rând, au redus din suprafața „acrilică", foarte aspectuoasă ce-i drept, dar incredibil de sensibilă la urme și zgârieturi. Apoi remarc modul în care aceasta este compactată.
De exemplu, atunci când nu este folosită sau se utilizează doar funcția de tipărire, partea de deasupra poate constitui un suport pentru eventuale documente, reviste sau cărți. Fiind o suprafață plană, acestea vor putea fi susținute fără probleme, în timp ce mecanismul automat de scanare față-verso rămâne protejat, riscul ca „ceva" să cadă în interior și să îl blocheze fiind eliminat.
Pentru că vorbeam de viteză, trebuie să dau și câteva cifre concrete. În concluzie, pentru tipărirea unei coli de hârtie format A4, atât în modul alb-negru, cât și color, se atinge o rată de aproximativ 38 de pagini pe minut.

Un alt amănunt este funcția de tipărire selectivă. Este un mod de imprimare pe care nu l-am mai întâlnit la alte imprimante. Ca să fiu mai ușor înțeles, trebuie să dau un exemplu. Ca mai toată lumea, am și eu o cameră foto... fie ea chiar și cea din telefonul mobil. Ca orice aparat foto obișnuit, el salvează fotografiile pe un anumit tip de card de memorie. Pentru a imprima o fotografie, iau acel card de memorie și îl introduc în cititorul de carduri inclus în multifuncțională. Apoi, acestea sunt afișate pe ecran, mai fac câteva reglaje și apăs butonul print. Cam acesta ar fi scenariul. În cazul multifuncționalei Epson Stylus SX610FW, lucrurile sunt ceva mai jucăușe și rezultatul poate fi mult mai personal. Cum? Simplu. În loc să iau poză cu poză și să le afișez pe ecranul LCD al multifuncționalei, acestea sunt tipărite sub formă de tabel pe o coală A4 într-un mod draft. Apoi, iau acea hârtie și, cu un creion sau pix, bifez acele poze pe care doresc să le tipăresc și numărul de copii pe care doresc să le facă. Reintroduc foaia în zona scanerului și în câteva clipe sunt tipărite doar acele poze pe care le-am selectat.

Personalizarea poate fi aplicată și pe o fotografie anume. Se alege fotografia, se tipărește pe o coală A4 și, pe acea hârtie, cu același pix sau creion pot scrie diverse mesaje direct pe fotografie.
Cu ajutorul unor opțiuni tipărite și ele pe aceeași coală de hârtie, pot alege eventuale efecte pe care doresc să le aibă notițele mele: bold, cu umbră etc.
După ce am făcut toate însemnările dorite, reintroduc acea coală de hârtie în scaner și rezultatul imaginației mele se va concretiza într-o fotografie numai bună de pus în ramă. Interesant concept.

■ **BogdanS**



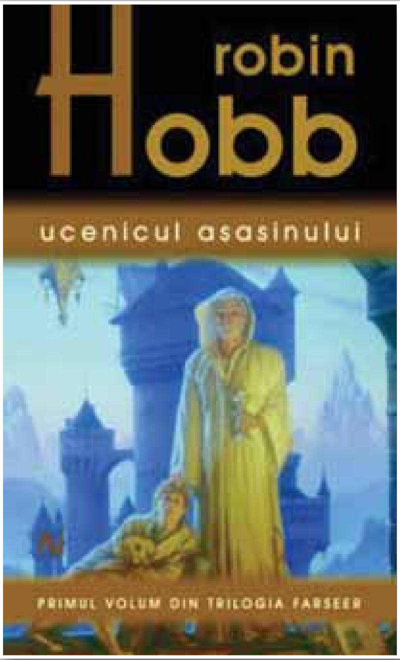
Ofertant: Partenerii Epson, **Preț:** 742 Lei

Titlu: Ucenicul asasinului

Autori: Robin Hobb

Traducător: Antuza Genescu

Colecţie: Nautilus SF



Robin Hobb este al doilea pseudonim al romancierei americane Margaret Astrid Lindholm Ogden. Născută în 1952, în California, a crescut în Alaska şi a urmat cursurile Universităţii Denver timp de un an. La vârsta de optsprezece ani s-a măritat, a abandonat facultatea şi s-a mutat pe Insula Kodiak, în apropiere de Alaska, unde a început să scrie şi să publice în revistele pentru copii. Între 1983 şi 1992, a semnat exclusiv cu pseudonimul Megan Lindholm, în majoritate lucrări de fantasy contemporan. Din 1995, a adoptat pseudonimul Robin Hobb pentru cărţi de fantasy european medieval tradiţional. Ucenicul asasinului, romanul de debut sub pseudonimul Robin Hobb, a fost nominalizat pentru British Fantasy Award. Până în 2003, cărţile ei se vânduseră în peste un milion de exemplare. În anul 2006, romanul Forest Mage a obţinut Premiul Endeavour.

Primul volum din trilogia Farseer

„Cu siguranţă, Robin Hobb a stabilit standardul pentru romanul fantasy contemporan." - Orson Scott Card

„Dacă te-ai săturat de fantasyul-clişeu plin de elfi, care inundă librăriile, trebuie să citeşti Ucenicul asasinului. Merită!" - Pixel Planet

„Robin Hobb este minunat de originală, iar personajele ei sunt uluitoare! Întorsăturile intrigii sunt plauzibile, dar nu şi previzibile." - Entertainment Weekly

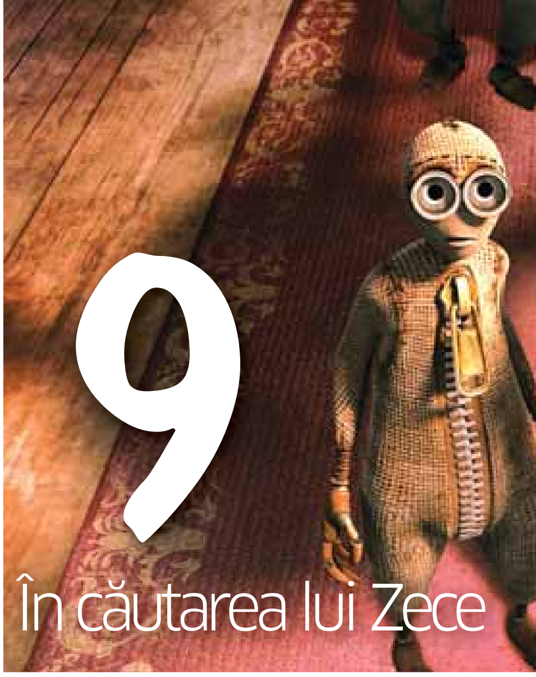
„Călcând pe urmele lui George R.R. Martin, Hobb străluceşte în abilitatea de crea personaje cu psihologie credibilă, manipulate şi compromise de intrigi politice." - The Washington Post

„Un debut strălucitor, cu atât mai remarcabil cu cât concurenţa era deja enormă în domeniul fantasy-ului epic." - Publishers Weekly

CÂŞTIGĂTORII LUNII NOIEMBRIE

Cei cinci câştigători ai concursului NEMIRA, ediţia noiembrie, ce a avut ca premii cinci romane Preoteasa din Avalon de Diana L. Paxson & Marion Zimmer- Bradley, sunt: **Stroe Bogdan Alexandru** din Bucureşti, **Ionescu Cristian-Sorin** din Bucureşti, **Farcaş Andrei**-Nicolae din Reghin, **Draia Alina** din Bucureşti şi **Creţu Dragoş-Lucian** din Piteşti.

Info: Câştigătorii sunt rugaţi să contacteze redacţia la adresa de e-mail sofia_grigore@3dmc.ro sau la numerele de telefon 0268.415.158, 0268.418.728



9
În căutarea lui Zece

Se pare că Tim Burton e în mare formă. După un Sweeney Todd nesperat de reuşit, de impact şi cu o foarte promiţătoare Alice pe ţeavă, excentricul regizor a delectat publicul cu un intermezzo ezoteric, adică filmul de animaţie 9. În principiu, este vorba despre o lume răvăşită de război (una a începutului de secol XX), în care dualitatea existenţei umane a făcut ca maşinăriile create pentru a sluji binelui să se întoarcă împotriva creatorului. Cu un ultim suflu divin, un om de ştiinţă, nu altul decât cel care a creat Maşinăria Rea, separă din Întreg principiile sale esenţiale în nouă păpuşi de cârpă, pe care le însufleţeşte şi le lasă să decidă soarta lumii, într-o luptă continuă atât cu maşinile care le-au distrus creatorul. De la bun început, este evidentă paralela cu arborele sefirotic din Cabală. Într-o comunitate izolată condusă de Unu, autoritatea divină primordială, a cărui instrument de impunere a voinţei este Cinci (forţa) elementul lipsă şi eroul poveştii, Nouă (Fundamentul), cel din urmă principiu creat, care primeşte voce în urma întâlnirii cu Doi (Înţelepciunea), uneşte principiile, aplanând conflictele dintre ele şi ajutându-le, în ultimă instanţă, să-şi găsească locul în univers şi să creeze un întreg (Zece, nerostit în film, care nu este altceva decât planul de manifestare al celor nouă principii).



Trebuie să ştiţi că filmul se bazează pe un scurt metraj omonim din 2005 nominalizat pentru Oscar, realizat de Shane Acker, pe care vi-l recomand călduros. Diferenţa este că mesajul versiunii scurte este sintetizat şi insinuat, iar la asta contribuie mult faptul că păpuşile din cârpă nu vorbesc, ci se folosesc de gesturi pentru a comunica. Nu-i de mirare faptul că extinderea sa în format lung diluează din magia iniţială, cu toate că prezentarea audiovizuală este excelentă şi întâlnim o mulţime de nume mari de actori care-şi împrumută vocile cifrelor. În tot cazul, merită văzut mai ales că, după cum remarcau criticii din afara ţării, mai în glumă, mai în serios, deschide porţile unui nou gen: stitchpunk-ul.

■ **Caleb**





www.firequest.com/catalog/last_chance_items.html

De multe ori ori ne găsim întrebându-ne cum să facem rost de o armă. Să rezolvăm o problemă casnică, una politică, sau pur şi simplă pentru a scăpa de un pic de stress sau plictiseală. Să zicem că stai la coada de bilete la un film şi în faţa ta sunt trei bronzalii care sigur nu vor înţelege filmul şi vor pocni seminţe pe toată durata lui. Doar nu vrei să-i suporţi pentru cele două ore cât durează filmul? Aşa că scoţi pistoletul şi le închizi gura. Sau în fiecare dimineaţă la ora opt, în apartamentul de deasupra un copil începe să urle. De ce? Puţin te interesează, tu vrei doar să mai poţi dormi în linişte până la zece. Aşa că te duci până sus şi rezolvi problema. Scurt pe doi. Adică foarte scurt. Dar... de unde să faci rost de o armă de foc, sau măcar de un şiş cu lama zimţată? Nimic mai uşor. Urmează link-ul de mai sus şi vei putea vedea ce au acum la ofertă.



www.makelovenotporn.com

Se pare că multă lume se simtă ameninţată de epurarea sentimentului de dragoste din relaţiile trupeşti ale zilelor noastre. Din ce în ce mai multe voci se ridică împotriva liberului arbitru şi a dărniciei carnale. Tot mai multe personalităţi marcante se dezic de activităţi libertine purtate cu personalităţi obscure ale locantelor de noapte şi condamnă sexul ca activitate pur distractivă.

Sexul ar trebuie să aibă loc doar în condiţii perfect controlate, lipsit de aportul alcoolului şi doar în scopuri legate de procreare a nouă braţe de muncă. Se condamnă persoanele care au avut relaţii carnale cu mai mult de o persoană în ultimii şaizeci de ani, declarându-le promiscue, sau în cazul femeilor, curve. Am spus destul, pentru cei interesaţi, accesaţi site-ul de mai sus.



http://blog.knowyourmoney.co.uk/index.php/2009/11/the-10-biggest-disappointments-of-the-decade/

Nu se poate să nu fi dezamăgit de ceva în viaţă. De nota la purtare din clasa a noua, de berea fără alcool, de fustele prea lungi şi minţile prea scurte, de aluniţa din mijlocul frunţii, de părul de pe spate, de rezultatele alegerilor, de durata vieţii la miriapozi, de... mai ştiu eu ce alte probleme mai aveţi voi. Căci eu nu am. Pot să jur cu mâna pe orice lucrare religioasă contemporană vreţi voi, că eu nu sunt dezamăgit decât de un singur lucru. De lume.

În fine. Un inginer, posesor al unui blog cu nume mai mult decât financiar, a făcut o listă cu cele mai mari zece dezamăgiri ale deceniului. Dar poate cele mai mari dezamăgiri sunt comentariile blogărilor de la sfârşitul articolului. Mulţi îs, Doamne!





Imagine trimisă de Ryu. Cursă dublu mixt



Imagine trimisă de Botosaru Liviu
Asta e ciudată rău



Imagine trimisă de cranium
La numărat de oo.



Imagine trimisă de Bratosin Felix. You hang in there dude!



Imagine trimisă de domokos adrian.
Unde nu-i cap...



Imagine trimisă de sNaKey. Iar vorbesc cu pereții



Imagine trimisă de Andrei Z. Manca-l-ar tata de yoghin

Câştigătorul din acest număr este Ryu.

Trimiteți imagini pentru patch la adresa patch@level.ro.

ABONEAZĂ-TE PE UN AN la revista LEVEL și ai CARTEA la CEL MAI MIC PREȚ

www.chip.ro/librarie

economisești **34%** față de prețul de copertă

Abonament „START”

Revista		Doresc abonamentul să înceapă cu luna:	Număr abonamente comandate	Preț unitar abonament	Total (nr. abonamente x preț unitar abonament)
CHIP cu CD	6 apariții			40,00 lei	
CHIP cu CD	12 apariții			72,00 lei	
CHIP cu DVD	6 apariții			60,00 lei	
CHIP cu DVD	12 apariții			112,50 lei	
LEVEL	6 apariții			69,00 lei	
LEVEL	12 apariții			119,00 lei	
PC PRACTIC	6 apariții			39,00 lei	
PC PRACTIC	12 apariții			75,00 lei	
FOTO VIDEO Digital	6 apariții			45,00 lei	
FOTO VIDEO Digital	10 apariții			79,00 lei	
				Total general de plată:	

Abonament „BONUS”

Te abonezi pe un an la oricare **2 REVISTE** și primești **GRATUIT** o carte la alegere

Alege cartea primită GRATUIT

Revista		Alegeți cele 2 abonamente	Preț abonament	SQL. Dialecte DB2, Oracle, PostgreSQL și SQL Server	Proiectarea algoritmilor	Programarea în Web 2.0	Pe urmele mortului	Business Mind	Marea carte a jocurilor minții	Atlasul secret	Pistolarul	Hyperion
CHIP cu CD	12 apariții		72,00 lei									
CHIP cu DVD	12 apariții		112,50 lei									
LEVEL	12 apariții		119,00 lei									
PC PRACTIC	12 apariții		75,00 lei									
FOTO VIDEO Digital	10 apariții		79,00 lei									
Te rugăm să calculezi valoarea abonamentelor:		TOTAL:	.... lei									

Abonament „CEL MAI MIC PREȚ”

Abonează-te pe un an la REVISTĂ și ai **CARTEA LA CEL MAI MIC PREȚ**

			PACHETUL IT			PACHETUL BUSINESS			PACHETUL ENCICLOPEDII		PACHETUL SCIENCE & FICTION			
		Titlul cărții	SQL. Dialecte DB2, Oracle, PostgreSQL și SQL Server	Proiectarea algoritmilor	Programarea în Web 2.0	Business Mind	Traversarea abisului	Karaoke Capitalism	Marea carte a jocurilor minții	Învață-mă	Pistolarul	Hyperion	Atlasul secret	Pe urmele mortului
		Preț întreg carte:	~~87,95~~ lei	~~36,95~~ lei	~~26,95~~ lei	~~49,00~~ lei	~~49,00~~ lei	~~49,00~~ lei	~~64,90~~ lei	~~99,00~~ lei	~~48,90~~ lei	~~49,90~~ lei	~~44,90~~ lei	~~45,90~~ lei
		Preț promo carte împreună cu orice abonament pe un an	**29,90** lei	**15,90** lei	**10,50** lei	**14,50** lei	**24,50** lei	**24,50** lei	**19,50** lei	**59,40** lei	**17,90** lei	**18,90** lei	**15,90** lei	**16,90** lei
Valoare unui abonament la revista		Doresc abonamentul să înceapă cu luna:	Preț promoțional abonament + carte			Preț promoțional abonament + carte			Preț promoțional abonament + carte		Preț promoțional abonament + carte			
CHIP cu CD 12 apariții	72		101,90 lei	87,90 lei	82,50 lei	86,50 lei	96,50 lei	96,50 lei	91,50 lei	131,40 lei	89,90 lei	90,90 lei	87,90 lei	88,90lei
CHIP cu DVD 12 apariții	112,5		142,40 lei	128,40 lei	123,00 lei	127,00 lei	137,00 lei	137,00 lei	132,00 lei	171,90 lei	130,40 lei	131,40 lei	128,40 lei	129,40lei
LEVEL 12 apariții	119		148,90 lei	134,90 lei	129,50 lei	133,50 lei	143,50 lei	143,50 lei	138,50 lei	178,40 lei	136,90 lei	137,90 lei	134,90 lei	135,90lei
FOTO VIDEO Digital 10 apariții	79		108,90 lei	94,90 lei	89,50 lei	93,50 lei	103,50 lei	103,50 lei	98,50 lei	138,40 lei	96,90 lei	97,90 lei	94,90lei	95,90lei
PC PRACTIC 12 apariții	75		104,90 lei	90,90 lei	85,50 lei	89,50 lei	99,50 lei	99,50 lei	94,50 lei	134,40 lei	92,90 lei	93,90 lei	90,90lei	91,90lei

*Oferta este valabilă în limita stocului disponibil

Denumirea firmei / C.U.I.
Nume, prenume
Vârstă Ocupație
Str. Nr. Bl. Sc. Ap.
Localitate
Cod Poștal Județ
Telefon e-mail
Am plătit lei în data de cu mandatul poștal/ordinul de plată nr.
Am mai fost abonat, cu codul Semnătura

Plata se poate efectua prin:

- plată online prin card de credit (mai multe detalii pe http://www.chip.ro)
- depunere de numerar la orice ghișeu BRD în contul 3 D Media Communications nr. RO78 BRDE 080S V056 0497 0800 deschis la BRD Brașov
- ordin de plată în contul 3 D Media Communications (cod fiscal RO1099507) nr. RO71ABNA0800264100060476 deschis la RBS Bank Brașov.
- pentru bugetari, plata se face în contul RO90TREZ1315069XXX000746 deschis la Trezoreria Brașov.
- mandat poștal pe numele Bădescu, OP 2 CP 4 500530 Brașov

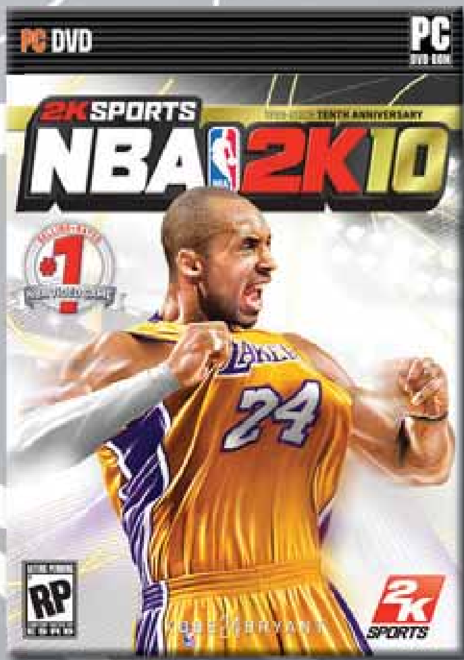
Completați online la adresa **http://www.chip.ro/librarie** talonul de abonament sau trimiteți această pagină completată cu abonamentele alese și cu datele dumneavoastră, împreună cu dovada plății (copie chitanță, ordin de plată sau mandat poștal) pe e-mail la adresa **abonamente@3dmc.ro**, pe fax la numărul 0268-418728 sau prin poștă la adresa: Bădescu Ioana, OP2 CP4, 500530 Brașov. Pentru orice alte detalii suplimentare vă rugăm să ne contactați prin e-mail la abonamente@3dmc.ro sau la telefoanele 0268-418728, 0368-415003, 0723-570511, 0744-754983 interior 30, sau la fax 0268-418728.

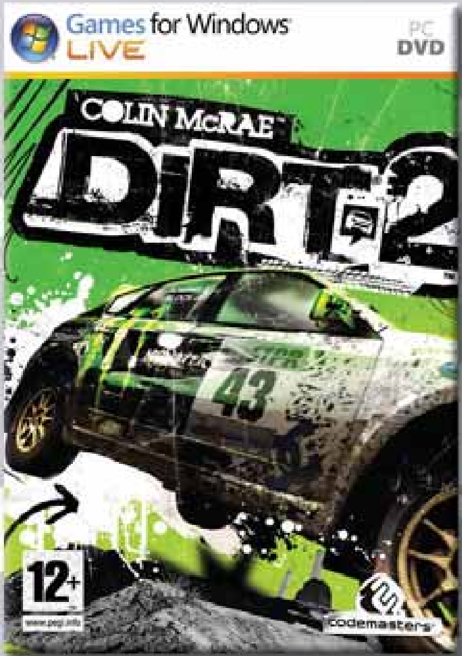
Pentru operativitate, vă rugăm să completați online talonul la adresa www.chip.ro/librarie sau să trimiteți talonul alăturat prin fax la 0268-418728 sau prin e-mail la abonamente@3dmc.ro



Baschetul în viziunea EA

Baschet de la 2K





Din nou pe podium



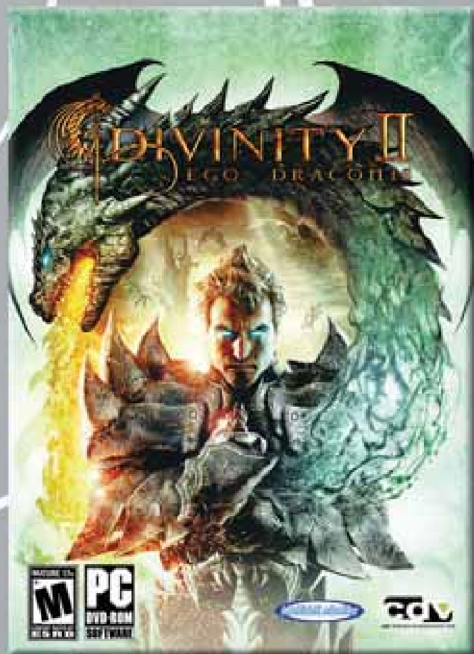
Biciul de plastic loveşte din nou!





O aventură cu răsturnări de situaţie

De data asta nu mai scapă de cioLAN




Există viață
și după ora 10!
LET THE
19:00-22:00
STANCIU ȘI SOCI
EXECUTĂ VEDETE
ÎN DIRECT
21 radio
Stație
de Distracție
100.2 FM București


abonamentul Fluture 9
atât de uşor încât nu-l simţi
100 de minute în reţea
5 MB pentru internet pe mobil
7 euro credit inclus pentru opţiunile PrePay
cu 9 euro/lună
www.orange.ro
TVA inclus; ofertă valabilă până la 15 ianuarie 2010
orange™